PLAYSTATION 2 : LAS PRIMERAS IMAGENES

SUPERJUEGOS

...NTE ES GANAR

Nº 79. NOVIEMBRE 1998. 450 PTAS.



BOMBAZO N64

THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME



La última gran obra maestra de Miyamoto: un juego que se convertirá en leyenda.

50 NUEVOS JUEGOS COMENTADOS



LISTA DE EXITOS DE LOS 60 MEJORES JUEGOS

REGALO SUPER Trucos

UN LIBRO DE 64 PÁGINAS CON LOS MEJORES TRUCOS Y PISTAS

FIFA 99

EL NUEVO REY DEL DEPORTE

EL FUTBOL Y ELECTRONIC ARTS UNEN SUS FUERZAS EN EL JUEGO QUE ARRASARA ESTAS NAVIDADES





CONCURSOS

ISS PRO 98

BUST A GROOVE





NOVEDADES EN 32 Y 64 BITS

TOCA 2 • TOMB RAIDER III • NBA LIVE 99 • G-DARIUS • CAPCOM GENERATION 2



E X C L U S I V O   P A R A   N I N T E N D O   6 4

Hyrule, Octubre de 1998

Señor Shigeru Miyamoto:

¿Por qué? Díganos ¿por qué nos hace esto?
Usted no se imagina el sufrimiento que representa para nosotros ser los malos.
Todos los condenados chavales te insultan, todos quieren matarte.
¿Le parece justo tener que aguantar tan desmedida falta de respeto?
Nosotros también tenemos una vida, y que seamos tíos duros no significa que no tengamos corazón.
¿Sabe lo que es tener un trabajo en el que sabes que algún día llegará un aventurerillo vestido de verde y acabará con tu vida? No es fácil, no señor, no es nada fácil.
Sí, lo sabemos, somos increíblemente feos, pero eso no le da derecho a condenarnos a una muerte tan cruda. Claro, usted lanza el juego y ZAS, nuevamente la gloria, pero ¿y con nosotros qué? ¿y nuestras familias?

Ya finalizando le pido en nombre mío y de todos mis compañeros que recapacite y que se comunique con nosotros.

Ganon

Atte.
Ganon, Jefe General de los Malvados.

PD.: Sabemos que tiene buen corazón. Por favor, recapacite y no deje que Zelda sea lanzado en Diciembre.



www.nintendo.es

En portada

Si hay un juego que cada año no falta a la cita navideña, ése es la entrega correspondiente al año en curso de FIFA. Su evolución ha sido constante y a mejor, aunque siempre permanecerá en nuestra retina la *ópera prima* de la saga, el primer FIFA de *MEGA DRIVE*. Ahora, casi un lustro más tarde, todo ha evolucionado y los gráficos *bitmap* de antes se han revestido de un entorno poligonal en el que el espectáculo visual es el primer protagonista. Y no sólo eso, porque para ejemplo de otras compañías, el juego ha sido doblado a la perfección por comentaristas de gran prestigio que contribuyen a crear esa cálida atmósfera que se respira en cualquier partido de fútbol real. Estuvimos en **Canadá** y descubrimos las sorpresas que nos deparará uno que será de los grandes del año.

sumario nº 79

Super nuevo



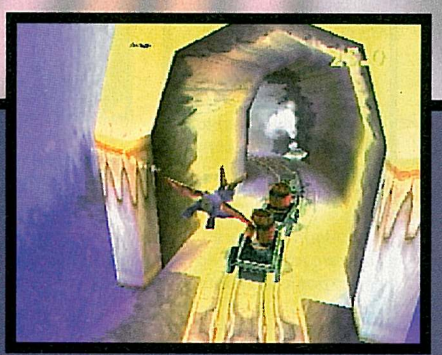


Secciones



A fondo









SUPERJUEGOS

GRUPO Z ZETA

Presidente: Antonio Asensio
Consejero-Secretario General: Francisco Matosas
Consejero-Director General: Dalmau Codina
Consejeros: José Sanclemente y F. Javier López
Director de Publicaciones: José Oneto
Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Alvarez

Director en funciones: Marcos García Reinoso
Director de Arte: Tomás Javier Pérez Rosado
Jefe de Sección: José Luis del Carpio Peris
Edición: Pepo del Carpio y Marcos García
Redacción: Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto y Fco. Javier Bautista Martín
Colaboradores: Roberto Serrano Martín, Javier Iturrioz, Lázaro Fernández y Enrique Berrón (tratamiento de imagen)
Maquetación: Belén Díez-España
Sistemas Informáticos: Paloma Rollán
Secretaria de redacción: María de Frutos
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: 91 586 33 00
E-Mail: super.juegos@mad.servicom.es

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Consejero Delegado: Dalmau Codina
Subdirector General: José Luis García
Director de Mensuales y Proyectos: Damián García Puig
Director Comercial: Carlos Ramos Pajares

Edita: *EDICIONES REUNIDAS S.A.*
Director Gerente: Mariano Bartivas
Director de Producción: Javier Serrano
Director Económico: Félix P. Trujillo
Director Financiero: Ignacio García
Jefa de Personal: Marily Angel
Suscripciones: Charo Muñoz
Tel.: 91 586 33 53/52 De 9-14 y 16-18 h.
Producción: Angel Aranda (jefe)

PUBLICIDAD Y MARKETING
Director de Publicidad División Revistas: Julián Poveda
Director de Publicidad en Cataluña: Francisco Blanco
Directora de Publicidad Internacional: Gema Arcas
Directora de Marketing: Marisa Casas

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Teléfono: 91 586 33 00. Fax: (91) 586 35 63
Cataluña y Baleares: Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 00 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36 Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz. Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33 Fax: (95) 421 77 11

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20
Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Estados Unidos: Publicitas/Globe Media. New York. Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99
Francia: M.S.I. Elizabeth Offergeld. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91
Países Nórdicos: Lennart Axe & Associates. Halmstad. Tel.: 46 35 12 59 26
Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76
Suiza: Intermag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09
Japón: Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

Fotomecánica: GIGA. C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Altair-Quebecor. Ctra. N-IV a Seseña Km. 2,700. Seseña (Toledo)
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84 08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.
Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S. A. (capital), Bertran S. A. C. (interior)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla: 395 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92
Printed in Spain

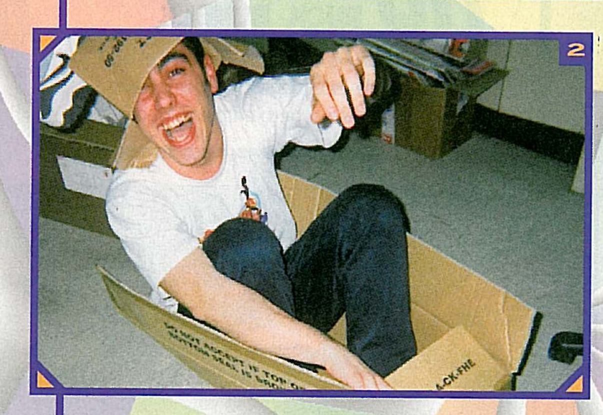


Estábamos a punto de desembarcar en las playas de Jobymandía cuando el Sargento Marlon Breras nos dió nuevas ordenes. En vez de «canear» al enemigo, ahora debíamos rescatar a un tal SJ del Séptimo de Redacción de O´Donnell. Por lo visto, sus tres hermanos tenían buena reputación en el sector. SJ no podía correr la misma suerte.

SALVAD AL RED


1




2


3

1 Al ver la foto, alguno maldecirá la guerra por sus terribles efectos en las personas. No se equivoquen, éstos ya eran así por obra de la madre naturaleza.

*2 El soldado **Doc** es así. Le pones un casco, le metes en una cajita, haces «romrom» con la boca y ya se cree que lleva el tanque del jefe. Además de enano, simplón.*

3 Algún día sabrán que la grapadora y el soporte del celo realmente no tienen línea. Mientras, ellos siguen poniendo conferencias y conferencias al frente.

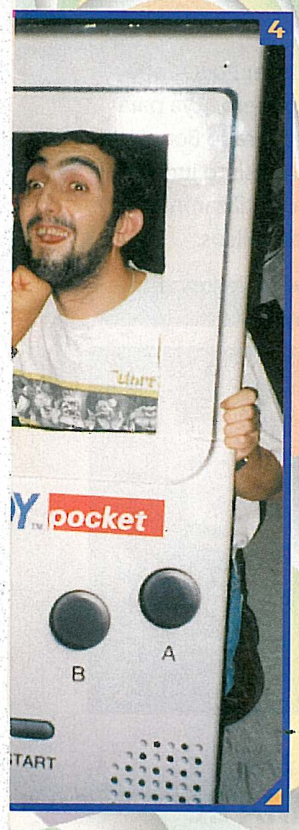
4 Crear una tropa mezclando distintas razas no fue una buena idea. Los batusi (el rapado oscurito) y los árabes andan siempre a la gresca entre ellos.

5 Aunque con pocos medios y un aspecto casi irrisorio, la Brigada Motorizada de la Línea Máyeriz siempre está al pie del cañón y haciendo cráteres.

6 Malpagada, malvestida, maldormida, malformada, maldiciente y maliciosa, la tropa en ocasiones se rebela contra el mando y exigen cabezas.

Dispuestos a todo, llegamos a primeras horas de la mañana a la redacción. El aspecto era desolador. Parecía que dentro de aquellas cuatro paredes se había librado una de las mayores y más salvajes batallas de la historia de la prensa española. Papeles por todos lados, ceniceros rebosantes, ropa interior de dudoso gusto y otros cientos de desastres, hacían pensar que allí no habría nadie con vida. Tras diez interminables minutos logramos abrirnos paso hasta el interior de la redacción y allí encontramos a la tropa en plena faena. Aquellos hombres parecían salidos (quizá más de uno lo estaba) de la serie Los Horrores de la Guerra de Goya, y resultó complicado sacarles cualquier información del redactor SJ. Cuando por fin lo hallamos, ya era demasiado tarde para aquel pobre diablillo. Desde hace meses, SJ era uno más de estos locos y, lo más triste, estaba feliz de serlo.

DACTOR SJ







Editorial

El mes que viene, todos los que os acerquéis al *stand* 6030 en el pabellón 6 del SIMO, podréis conocer a los que mes a mes hacemos SUPER JUEGOS. Si alguno de vosotros decide suscribirse, recibirá una «cálida» sorpresa.

MARCOS GARCIA

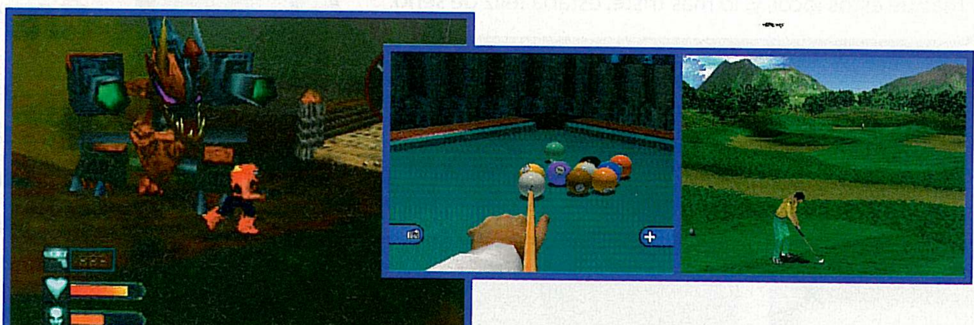
¿EL PRECIO JUSTO?

Cada vez que se aumenta de precio de la revista, se nos antoja complicado el exponeros las razones que nos han llevado a ello, y hacerlo comprensible y justificable. En primer lugar, y como muchos sabréis, los gastos de todo lo que conlleva la producción de **SUPER JUEGOS** no se quedan estancados, y poco a poco tenemos que ir trasladando ese aumento de los costes de elaboración. Pero si mantuviéramos el precio, con la consiguiente disminución de la calidad de la revista, sería como cavarnos nuestra propia tumba, ya que lo que para nosotros es sagrado, y lo que consideramos el punto fuerte de la revista, es el rigor y la dedicación de la que hacemos gala. Comentar juegos concienzudamente, poder dedicar un redactor un mes completo al estudio de un título especial para poder mostraros tanto gráficamente como en contenidos todo lo que encierra, lo hemos tomado por bandera, y creemos que es, sinceramente, lo que nos hace diferentes. El disminuir todo esto en pro de un mantenimiento de los precios, sería como traicionaros a todos, y creemos que ese esfuerzo económico mensual del que somos plenamente conscientes vale lo que cuesta tener los lectores mejor informados de **España**.



¡Ah el Otoño! Cuán fermoso es y cuán nostálgicos nos deja. Las hojas caen de las temblorosas ramas para acompañarnos en nuestros solitarios pasos a través de frías y desiertas calles. El susurro del viento trae consigo buenas nuevas para los caminantes y para los que sentados esperan las novedades de consola. La Navidad, ya se sabe, está a un tiro de piedra.

COMPAÑIAS



GREMLIN VUELVE A ESCENA CON UNAS CUANTAS NOVEDADES

Tras un tiempo de relax en el que apenas hemos sabido nada de ella, la compañía británica parece haber tomado nuevos bríos. A lo largo de los próximos meses, y gracias a la nueva distribución a cargo de INFOGRAMES, podremos ver en **España** unas cuantas novedades de GREMLIN para ***Nintendo 64*** y ***PlayStation***. Los primeros en llegar, ambos para ***PlayStation***, serán el excelente simulador golfístico Actua Golf 3, cuya segunda parte no salió en **España**, y el extraordinario y súper realista juego de billar Pool. Cambiando por completo de género, y ya para ***Nintendo 64***, lanzarán el esperado Body Harvest, un alucinante y divertidísimo juego de acción en el que podremos utilizar más de cien vehículos y artefactos bélicos.

TIENDAS

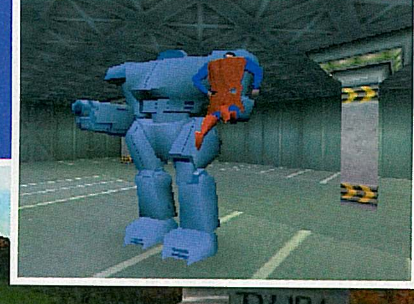


CENTRO MAIL DE MOSTOLES DARA EL GOLPE CON TEKKEN 3

Durante los días 31 de Octubre y 7 de Noviembre, en el CENTRO MAIL de **Móstoles**, podréis participar en un corcurso con Tekken 3 como protagonista. Los mejores del campeonato podrán obtener premios de hasta 20.000 pesetas para comprar, en dicho CENTRO MAIL, aquello que deseen. No es necesaria inscripción previa. Los que quieran informarse de todos los detalles de esta competición sólo tienen que llamar al teléfono 91 617 11 15 en horario de oficinas.

COMPAÑIAS





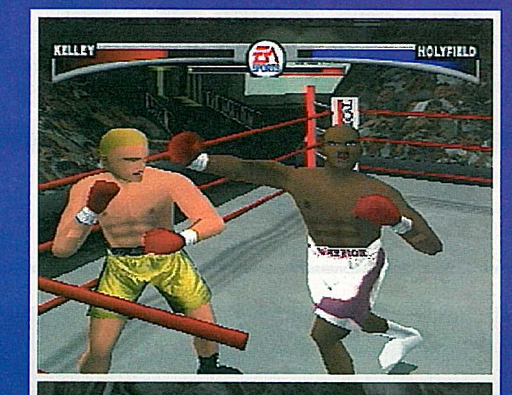


TITUS ULTIMA ROADSTERS'98 Y SUPERMAN

La compañía francesa TITUS, una de las pioneras en programación de videojuegos en **Europa**, está ultimando los que serán sus próximos lanzamientos para ***Nintendo 64***. El primero será Superman, una alucinante aventura en 3D protagonizada por el súper héroe de DC COMICS, en el que se mezclan elementos típicos de las aventuras gráficas con toda la acción de un *beat´em-up*. El otro será Roadsters´98, un juego de conducción con una calidad gráfica extraordinaria y una jugabilidad de recreativa. Roadsters´98 también contará en un futuro con una entrega para ***Game Boy***.

COMPAÑIAS

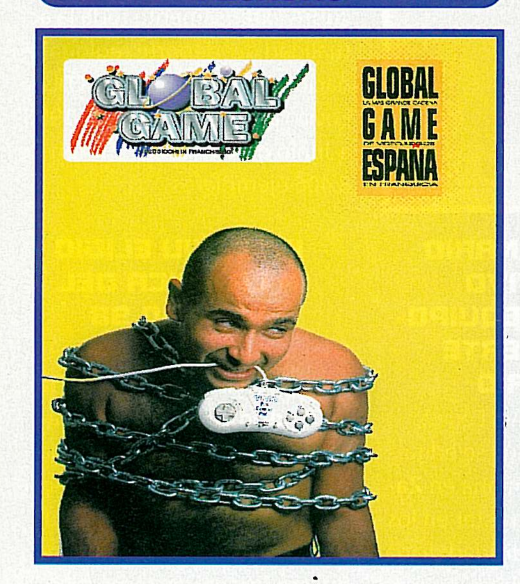
ELECTRONIC ARTS DA EL GOLPE Y SE LO MONTA DE CINE





La compañía norteamericana ELECTRONIC ARTS vuelve a la escena con dos juegos que seguro dan mucho que hablar en los próximos meses. El primero de ellos es KNOCKOUT KINGS, el que para muchos es el mejor juego de boxeo de toda la historia, que contará con la presencia de monstruos del *ring* como **Oscar de la Hoya**, **Holyfield** o **Foreman**. El otro título será la versión libre para *PLAYSTATION* de la película que está arrasando en todo el mundo, PEQUEÑOS GUERREROS.

TIENDAS



LA FRANQUICIA GLOBAL GAME ATERRIZA EN NUESTRO PAIS

La cadena de franquicias de videojuegos más grande del continente, GLOBAL GAME EUROPE, abrirá durante los próximos 4 meses más de 15 tiendas en nuestro país. GLOBAL GAME **España**, con sede en **Valencia**, ofrecerá en sus puntos de venta todos los videojuegos y diferentes sistemas de consolas, así como un amplio catálogo de programas para ordenador. Desde aquí, les damos la bienvenida a **España**.

EVENTOS VARIOS

PRIMERA FERIA DEL VIDEOJUEGO EN SABADELL

Esta primera edición de la **Feria del Videojuego de Sabadell**, organizada por el Club Hackers de **Sabadell** y que contará con la colaboración especial de las compañías SONY, NINTENDO, ELECTRONIC ARTS y VIRGIN INTERACTIVE, se celebrará los próximos días 28 y 29 de este mes de Noviembre en el Local «**Casa Pere Quart**» del Ayuntamiento de dicha ciudad. En estas jornadas abiertas al público, los asistentes podrán participar en diferentes torneos con juegos como TEKKEN 3, MARVEL VS STREET FIGHTERS o WORLD GRAND PRIX y asistir a la presentación de títulos como THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME, FIFA´99 y todas las novedades de SONY y VIRGIN. Los premios de los concursos ascienden a más de medio millón, pero también habrá sorteos. El horario será desde las 10:00 a las 14 horas, y por la tarde de las 17:00 a las 21:00 horas. Para más información, llamad de 4 a 7 al teléfono 93 725 18 28 y preguntad por **Santiago**.







NOTICIAS GRUPO ZETA

SONIMAG ADELANTA LA REVOLUCION DEL OCIO MULTIMEDIA DEL FUTURO

En un acto celebrado el pasado día 16 de Septiembre en **Barcelona** para los medios de comunicación, con motivo de la recién clausurada edición de **Sonimag 98**, el presidente de **GRUPO ZETA** y de **Sonimag**, el Señor Don **Antonio Asensio**, se mostró satisfecho de los logros de la edición número 36 del **Salón Internacional de la Electrónica de Consumo** y destacó la importancia del certamen como avanzadilla de la tecnología que está por venir: el ocio multimedia. **Asensio** señaló que «estamos apenas en el comienzo de una nueva era. Las posibilidades que se abren en el futuro en este campo son tan infinitas como aún poco conocidas». El presidente de **Sonimag** atribuyó la expectación de público a que «no siempre se tiene la posibilidad de visitar el presente y el futuro y, además, verlo y escucharlo». Igualmente, señaló que la trayectoria de **Sonimag** confirma que el certamen «continúa consolidándose como el primer salón del sector porque es una auténtica plataforma comercial, de diálogo y reflexión para comprobar por dónde pasa el momento actual de la electrónica de consumo en nuestro país y conocer el grado de aceptación y absorción de la demanda». De hecho, la muestra ha servido para el que podría ser el lanzamiento definitivo en **España** del **DVD** (*Digital Versatile Disc*). Los principales fabricantes de *software* y *hardware* han elegido el salón para presentar de forma unitaria el nuevo formato, del que se publicarán próximamente en nuestro país un centenar de títulos, según anunciaron los distribuidores de películas más importantes. Con respecto al tema de **DVD** y el videojuego, en la actualidad ya hay varias compañías programando los primeros títulos en este sistema.



EL BISEMANARIO DEPORTIVO ARAGONES «EQUIPO» SE CONVIERTE EN DIARIO

El periódico deportivo EQUIPO, del **GRUPO ZETA**, que se editaba dos veces por semana en **Zaragoza**, ha pasado a estar en los quioscos con periodicidad diaria y ha estrenado, también, nuevo diseño. El éxito obtenido por EQUIPO desde su incorporación al **GRUPO ZETA**, en el otoño de 1997, unido al hecho de que no existe en **Aragón** ningún diario deportivo regional, como sucede en otras comunidades españolas, ha llevado al **GRUPO ZETA** a apostar por la conversión en diario de cabecera, nacido como semanario en 1993. EQUIPO es el décimo diario de la cadena del **GRUPO ZETA**, que encabeza EL PERIODICO DE CATALUNYA. La tirada inicial es de 18.000 ejemplares, con previsiones de estabilizarla en unos 10.000. Con carácter regional, con un gran acento en la información del deporte aragonés, el nuevo diario centra sus contenidos sobre todo en el **Real Zaragoza**, aunque también cubre extensamente toda la actualidad del deporte regional y nacional. Según cifras de OJD, EQUIPO alcanzó de Julio de 1996 a Junio de 1997 una difusión de 8.406 ejemplares.

INTERVIU ELIGIO A LA CHICA DEL VERANO 98

En una multitudinaria fiesta celebrada en la discoteca **Pachá de Madrid**, INTERVIU eligió a la **Chica del Verano 98**. La ganadora de esta edición fue la bellísima boliviana **Latife Kalaf**, de 21 años, y el segundo y tercer puesto recayeron, respectivamente, en **Myriam García Brito**, de **Tenerife**, y en la barcelonesa **Noelia Becerril**. La vencedora, que una semana después ocupó la portada de INTERVIU, obtuvo un premio de un millón de pesetas.







CAMBIOS DE DIRECTOR EN DOS DIARIOS DEL GRUPO ZETA

El 14 de Septiembre **José Higuero Manzano** fue nombrado director del diario CORDOBA por el consejo de administración de la empresa editora, DIARIO DE CORDOBA, S.A. -gestionada por el **GRUPO ZETA**-, en sustitución de **Antonio Ramos Espejo**, quien dirigió el rotativo a lo largo de los últimos 13 años. A su vez, para reemplazar a **José Higuero** en la dirección de EL PERIODICO DE EXTREMADURA, cargo que ocupaba anteriomente, el consejo eligió a **Nieves Moreno Horrillo**, hasta entonces jefe de redacción de este diario en **Mérida**. **Nieves Moreno Horrillo**, natural de **Villanueva de la Serena**, lleva ligada a EL PERIODICO DE EXTREMADURA desde 1986 desempeñando la responsabilidad de distintas delegaciones del diario.





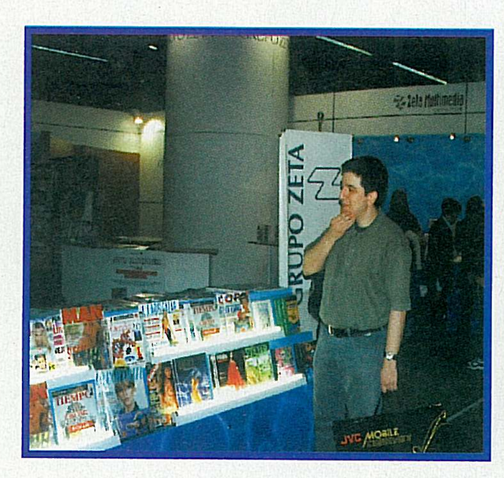
SONIMAG '98

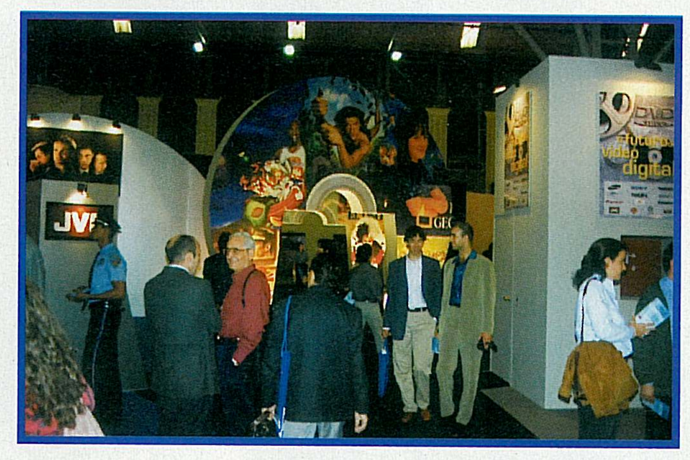
LA TECNOLOGIA FUE LA REINA EN BARCELONA

Entre el pasado 3 y 11 de Octubre, la Ciudad Condal vivió la edición Nº36 del **Salón Internacional de la Electrónica de Consumo**. El certamen estuvo marcado por el despegue del ***DVD*** como inminente sustituto del vídeo doméstico, la participación de importantes empresas del sector como PIONEER, PHILIPS, KENWOOD o JVC, sin olvidar el gigantesco pabellón de SONY. En él se podría encontrar la última generación de ***TV Trinitron***, un espectáculo musical en torno al ***MiniDisc***, así como un área de expositores de ***PlayStation*** con las últimas novedades.



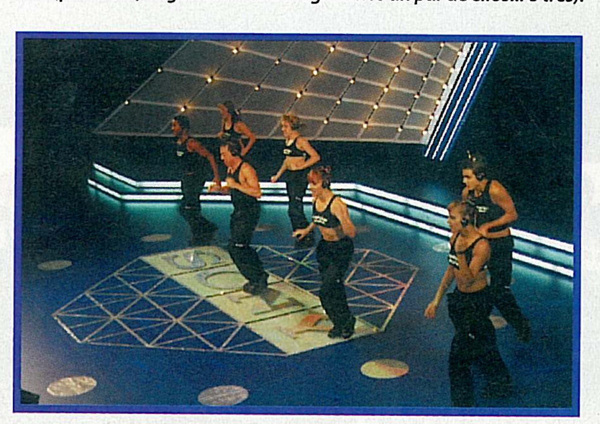


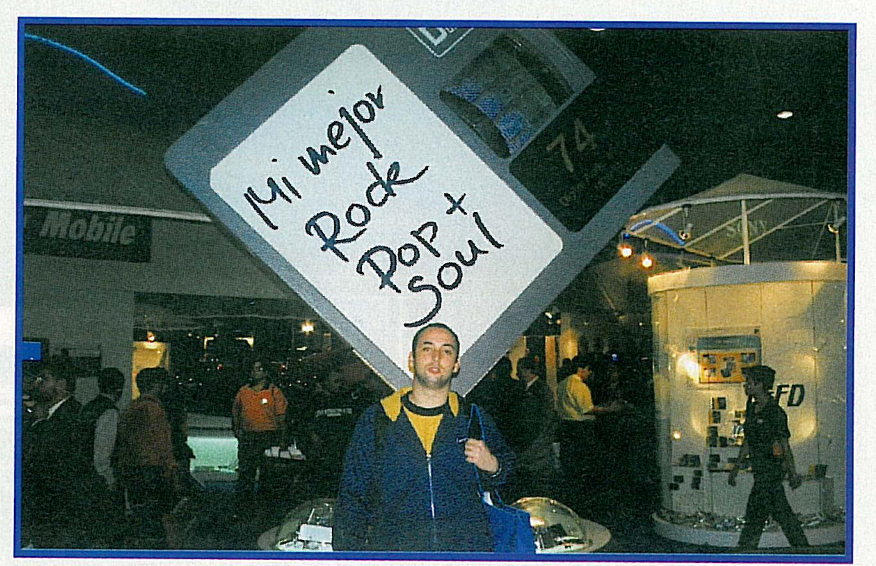


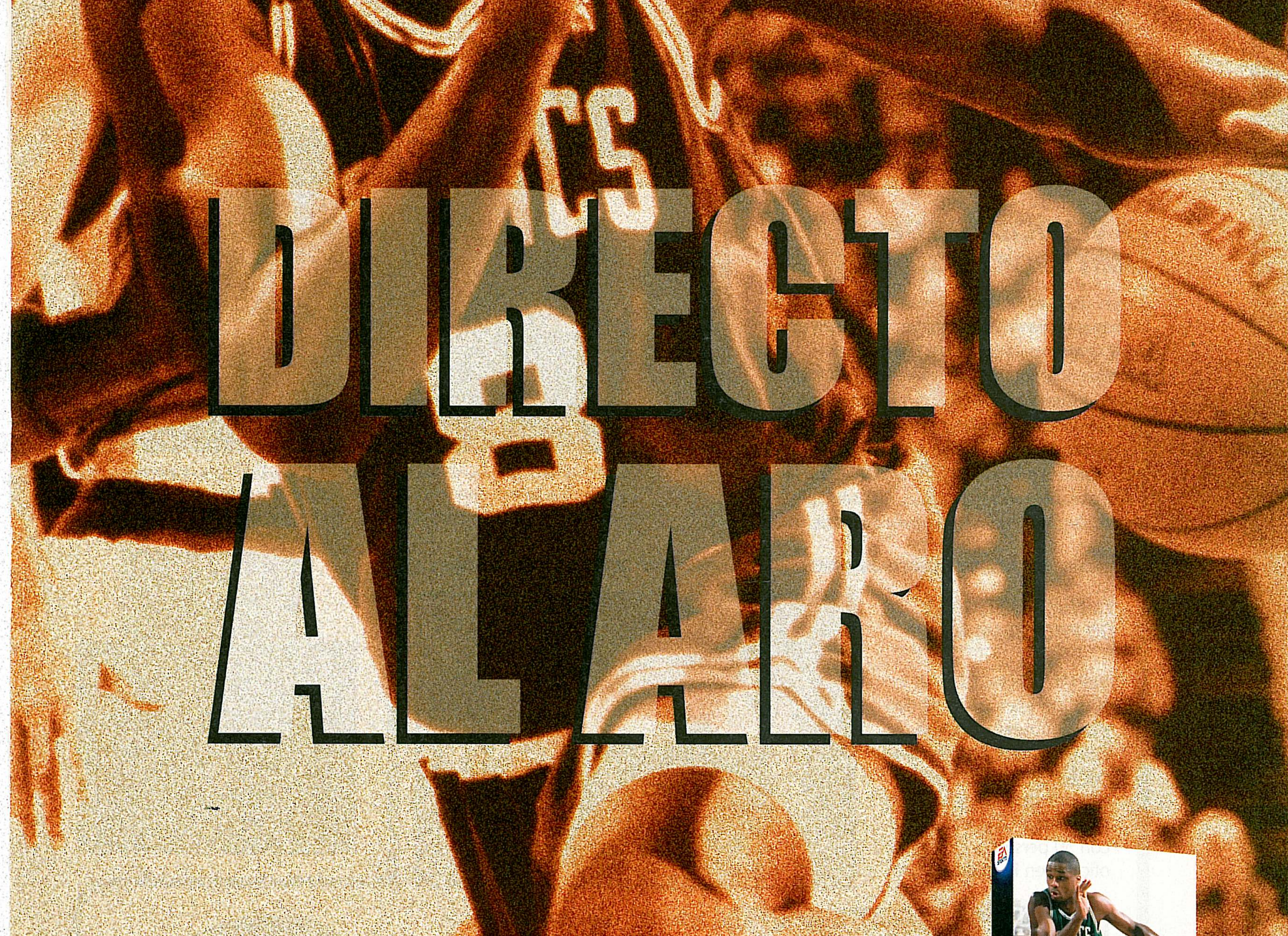


*El stand de **DVD** estaba habitado por actores de las películas más importantes de cada compañía (tras aguantar una docena de horas a los comerciales, éstos nos obsequiaron con un **DVD** de teflón, muy útil para asar costillas). Abajo, **The Elf** posa con uno de sus **MiniDisc**, el que contiene toda la discografía de **Patxi Andión**.*

*El **GRUPO ZETA** estuvo representado por un gran stand, en el que se amontonaba el público intentando conseguir números de **SUPER JUEGOS**. Abajo podéis ver un pequeño extracto del número musical del pabellón de SONY, que giraba en torno a la promoción del **MiniDisc** (por favor, hagan el favor de regalarnos un par de ellos... o tres).*






DIRECTO
AL ARO
www.easports.com
NBA
EA SPORTS
If it's in the game, it's in the game.™
NBA Live 99
PlayStation
PC CD
NINTENDO 64
Edita y distribuye ELECTRONIC ARTS SOFTWARE Edificio Arcade Rufino González Local 2 28037 Madrid Tel. 91 304 70 91
TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40
© 1998 Electronic Arts. EA SPORTS, "If it's in the game, it's in the game" y el logo de EA SPORTS son marcas o marcas registradas de Electronic Arts en los Estados Unidos y/u otros países. Reservados todos los derechos. La NBA y los símbolos individuales de los equipos de la NBA usados en este producto son marcas comerciales, diseños con derechos de autor y otras formas de propiedad intelectual de NBA Properties, Inc. y sus respectivos equipos, y no pueden usarse, total ni parcialmente, sin el consentimiento previo escrito de NBA Properties, Inc. © 1998 NBA Properties, Inc. Reservados todos los derechos. PlayStation y son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.









FORMULA 1 98

OFFICIALLY LICENSED GAME



PSYGNOSIS presentó el nuevo título de la saga ***Formula 1*** *en las nubladas tierras escocesas. Tras visitar las oficinas de VISUAL SCIENCES en* ***Dundee****, tuvimos el privilegio de descansar en este fantástico hotel situado en las afueras de la histórica ciudad de Edimburgo.*

LA VELOCIDAD PUESTA AL LIMITE POR PSYGNOSIS

Dentro del catálogo que ha presentado la compañía inglesa para estas Navidades, uno de los productos más esperados, sobre todo por los aficionados al automovilismo, es **Formula 1'98**. Esta última entrega ha sufrido cambios considerables. Además de cambiar de creadores (BIZARRE fue la encargada de dar vida a esta saga, y ahora han pasado el testigo a VISUAL SCIENCES), el juego incluye más modos de juego, más cámaras, nuevos detalles y la licencia oficial de la **FIA**.



EL NUEVO EQUIPO DE PROGRAMACION





VISUAL SCIENCES LTD. es el grupo encargado de dar vida a la nueva entrega de **Formula 1'98**. Esta compañía, fundada en 1993 por el creador del Lemmings para *PC*, cuenta en la actualidad con 30 personas. Desde sus oficinas en **Escocia**, VISUAL SCIENCES se ha especializado en crear juegos para varias plataformas gracias a Visos, un sistema operativo desarrollado por ellos que les permite realizar dicho proceso aprovechando el *hardware* de cada sistema al máximo y con resultados increíbles. Entre sus «criaturas» encontramos conversiones para *PlayStation* como Myst o Grand Theft Auto.



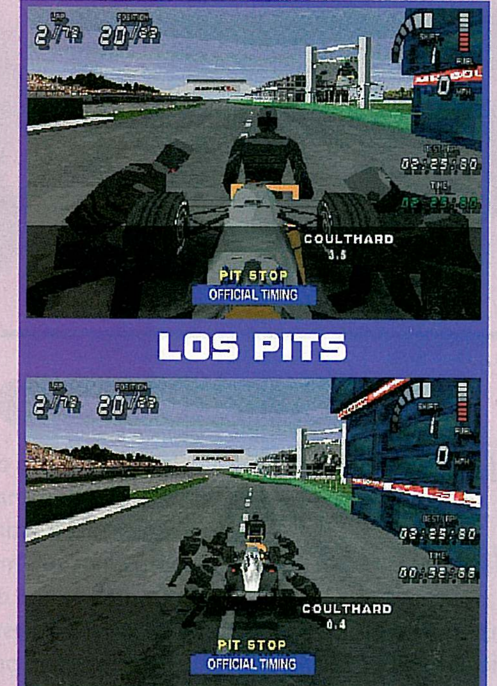


LAS NOVEDADES DE FORMULA 1'98 AL DESCUBIERTO

El primer contacto con el juego nos desvela que el campo de visión es ahora mucho más amplio. Para conseguirlo, VISUAL SCIENCES ha creado los fondos en baja resolución para ampliar la profundidad de campo. El resto del escenario se encuentra en alta resolución, con una calidad y un detalle que han conseguido superar a sus antecesores con nueve cámaras diferentes para comprobarlo. **FORMULA 1'98** también cuenta con nuevas animaciones. La más significativa es la entrada a boxes. Ahora podremos contemplar con toda claridad como los mecánicos ponen nuestro vehículo a punto. Muchos son simples detalles, pero que se dan en la realidad y no estaban presentes en la edición anterior. Como cuando contemplamos el casco del piloto moverse por la inercia en las curvas o, en la vista interior, las ruedas se quedan pegadas al firme tras un frenazo. Entre los modos de juego encontramos dos novedades importantes. La primera es el *Arcade Mode Challenge*, que te pondrá en diferentes situaciones al límite. Por ejemplo, empezar en la posición 16 de una carrera empezada y tener que acabar primero. Y la segunda, un sorprendente modo para cuatro jugadores al que se accede conectando con un cable *link* dos consolas, cada una con dos competidores en pantalla. Finalmente, nos gustaría reseñar que **FORMULA 1'98** es compatible con *Dual Shock* y *NeG-Con Pad*.

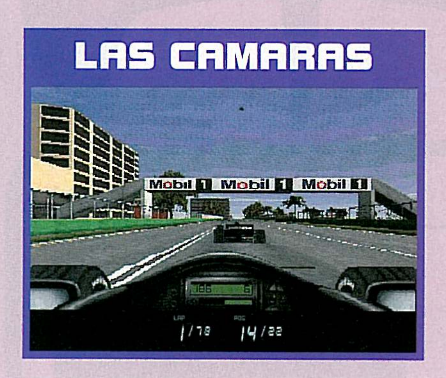
4 JUGADORES





LOS PITS

LAS CAMARAS







EN LA FACTORIA WILLIAMS

Como ha sucedido con sus predecesores, **F1 98** también cuenta con la licencia oficial de la **FIA** para incluir todas las escuderías con sus correspondientes coches y pilotos de la presente temporada. Entre ellas, no podía faltar la que más éxitos ha obtenido en la última década y cuya factoría pudimos visitar gracias a PSYGNOSIS. **Nelson Piquet**, **Alain Prost** y **Damon Hill** han competido con WILLIAMS, y en la actualidad **Jaques Villeneuve** continúa dándoles éxitos.





COMENTARIOS EN CASTELLANO

Uno de los aspectos que más cambios ha sufrido, sin duda, son los comentarios del juego. Todas las carreras serán retransmitidas por dos comentaristas. En la versión española correrán a cargo de **Balba Camino**, conocida piloto española, y **Jaime Sornosa**, que fue campeón de Fórmula Clásicos de **España**.







SEGA DREAMCAST

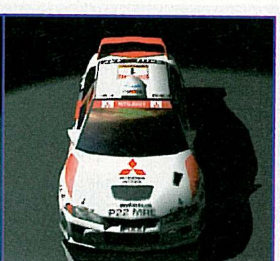
PRIMER ALUVION DE TITULOS PARA DREAMCAST

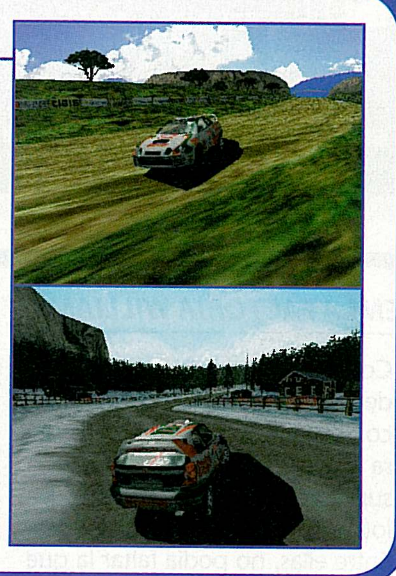
El lanzamiento de la nueva y flamante consola de SEGA ya es toda una realidad. El próximo 27 de Noviembre, ***Dreamcast*** verá la luz en las tiendas niponas al precio de 29.800¥, incorporando además de la consola y un mando, un modem de 33.600 bps y el *software* de navegación Dream Passport. Se estima que en los próximos seis meses, **Dreamcast** contará ya con un catálogo de 30 juegos. En estas páginas os ofrecemos un primer avance de algunos de ellos, además de una lista detallada de futuros lanzamientos, todos ellos para el mercado japonés. El precio de los juegos en Japón será de 5800¥.

SEGA RALLY 2

Uno de los títulos más esperados del catálogo de *Dreamcast*, es sin lugar a dudas Sega Rally 2. Superando incluso a la recreativa original, la versión doméstica incluirá diez circuitos (con trazados del primer Sega Rally, de la *Coin-Op* de Sega Rally 2 y otros nuevos), y diez coches para elegir.







LANZAMIENTOS DESDE NOVIEMBRE DEL 98 A MARZO DEL 99

- **Godzilla Generations** - (SEGA ENT.) - Acción
- **Sega Rally 2** - (SEGA ENT.) - Carreras
- **Virtua Fighter 3** - (SEGA ENT.) - Lucha
- **Pen Pen Triathlon** - (GENERAL ENT.) - Carreras/Action
- **July** - (FORTYFIVE) - Suspense
- **Blue Stinger** - (SEGA ENT.) - Aventura
- **Geist Force** - (SEGA ENT.) - Shoot´em-up
- **Sonic Adventure** - (SEGA ENT.) - Acción 3D / Aventura
- **Mankind´s Final Battle** - (IMAGINEER) - Shoot´em-up
- **Shinki Sekai Evolution** - (SEGA ENT./ESP/STIN) - RPG
- **Seventh Cross** - (NIHON DENKI HOME ELECTRON) - Simulation/RPG
- **Monaco Grand Prix Racing Simulation** - (UBI SOFT) - Carreras
- **Climax Landers** - (SEGA ENT/CLIMAX) - RPG
- **Aerodancing** - (CSK SOGO KENKYUJO) - Simulador Aéreo
- **Digital Horse Racing Newspaper** - (SHOUEI SYSTEMS) - Simulación
- **Get Bass** - (SEGA ENT.) - Simulador de Pesca
- **To the North White Illumination** - (HUDSON) - Travel Communication
- **Cool Boarders** - (UEP SYSTEM) - Simulador de Snowboard
- **Mah Jong** - (KAGA TECH/NAXAT SOFT) - Simulador de Mah-jong
- **Puyo Puyon** - (COMPILE) - Puzzle
- **Great Buggy** - (CSK SOGO KENKYUJO) - Carreras
- **Cho-Hamaru Golf** - (SEGA ENT.) - Simulador de Golf

VIRTUA FIGHTER 3tb



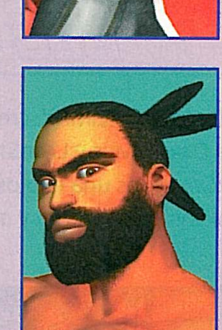


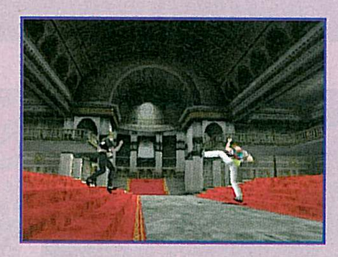
Aunque permanece aún en proceso de desarrollo, SEGA ya ha adelantado algunos aspectos de la conversión a *DREAMCAST* de la última versión para recreativa de VF3 llamada VIRTUA FIGHTER 3TB. Las últimas siglas corresponden a *team battle*, y es que el juego permite formar equipos de hasta tres luchadores. Cancelada la versión para *SATURN*, los fans de VF ponen todas sus esperanzas en esta entrega.

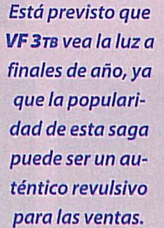










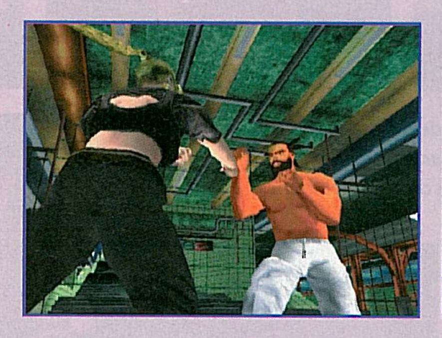


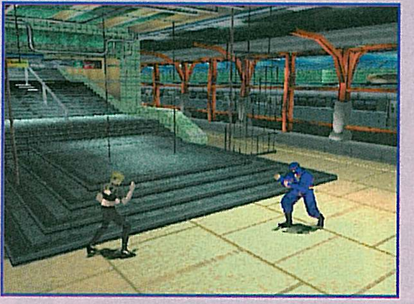
Está previsto que VF 3TB vea la luz a finales de año, ya que la popularidad de esta saga puede ser un auténtico revulsivo para las ventas.



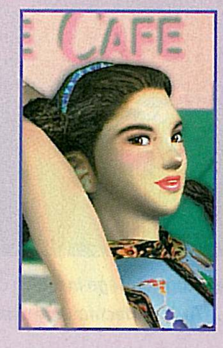








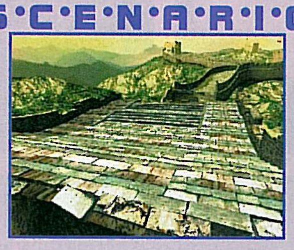






E·S·C·E·N·A·R·I·O·S









ALGUNOS DE LOS LANZAMIENTOS PARA EL 99

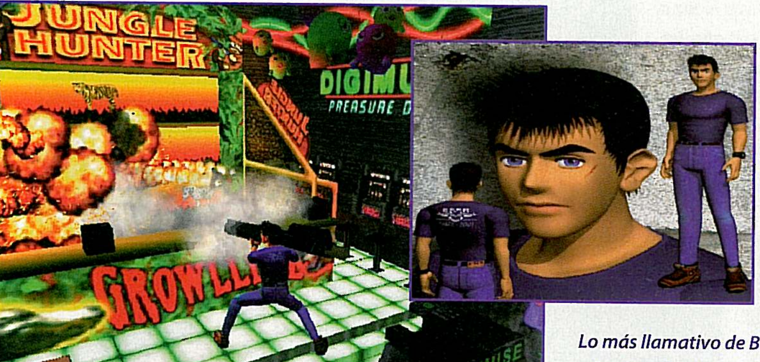
- **BIO HAZARD CODE VERONICA** - CAPCOM (Survival Horror)
- **MONSTER BREED** - (NEC INTERCHANNEL) - Simulación
- **MERCURIUS PRETTY** - (NEC INTERCHANNEL) - Simulación
- **POWER STONE** - (CAPCOM) - Lucha
- **HIRYU NO KEN RETSUDEN** - (CULTURE BRAIN) - Lucha
- **CRACK 2** - (SIEG) - Simulación
- **NIJIRO TENSHI** - (JAPAN CORPORATION) - Simulación
- **AKIHABARA DENNO GUMI PATA PIES!** - (SEGA ENT.) - Simulación
- **GIANT SLAM J. N. PRO WRESTLING AT THE NIPPON BUDOKAN** - (SEGA) -Lucha
- **DENNO SENKI VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM** - (SEGA ENT.) - Simul/Lucha
- **PROJECT BERKELEY** - (SEGA ENT.) - RPG
- **Let´s Make a Professional Soccer Club!** - (Sega Ent) - Sim. de Fútbol
- **Let´s Make a Professional Baseball Team!** - (Sega Ent.) - Sim. Baseball
- **Entertainment Golf** - (Botton Up) - Simulador de Golf
- **Gundam** - (Bandai) - Género sin determinar.
- **Harukaze Sentai V Force 2** - (Bing Kids) - Simulador/RPG
- **Elemental Gimmick Gear** - (Hudson) - Acción RPG
- **E.E.G. Ohzuno** - (Bottom Up) - Simulador de Sumo
- **D´s Dining Table 2** - (Warp) - Aventura
- **Shienryu 2** - (Warashi) - Shoot´em Up
- **Dynamite Robo** - (Warashi) - Acción
- **Sankoshi** - (Sega/Game Arts) - War Game

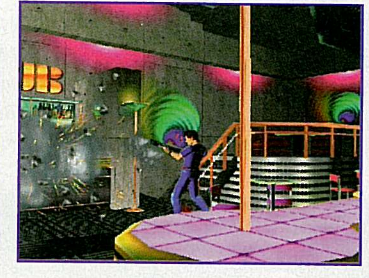


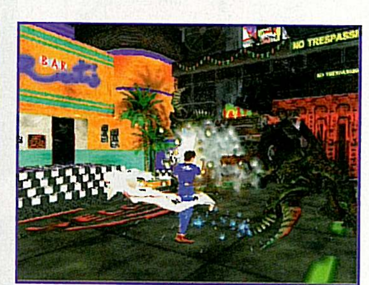


BLUE STINGER

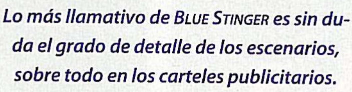
Desarrollado por CLIMAX, creadores de DARK SAVIOR y LANDSTALKER, BLUE STINGER es una explosiva combinación de aventura y *arcade*, en la que exploraremos una misteriosa isla con 230 localizaciones. Fecha prevista de lanzamiento: 3 de Diciembre.







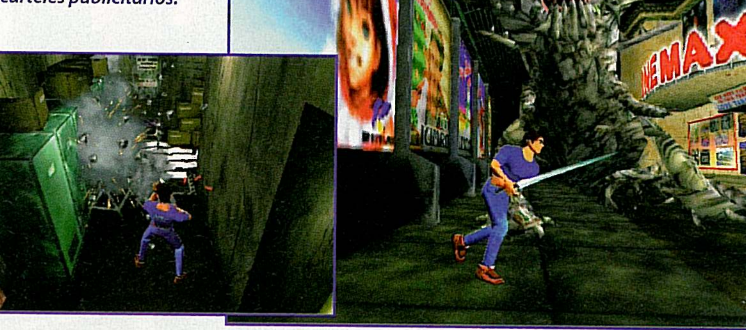


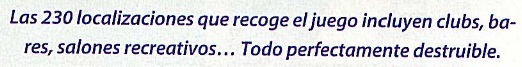


Lo más llamativo de BLUE STINGER es sin duda el grado de detalle de los escenarios, sobre todo en los carteles publicitarios.



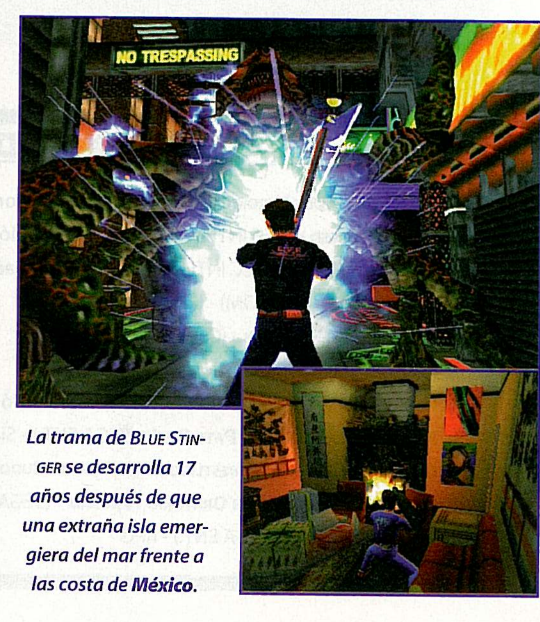






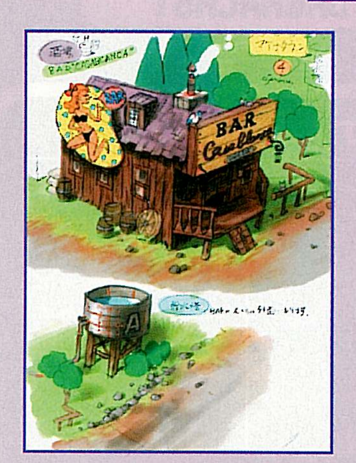
Las 230 localizaciones que recoge el juego incluyen clubs, bares, salones recreativos… Todo perfectamente destruible.





*La trama de BLUE STINGER se desarrolla 17 años después de que una extraña isla emergiera del mar frente a las costa de **México**.*

SHINKI SEKAI EVOLUTION



La propia SEGA, en conjunción con ESP y STING, produce este soberbio *RPG* en el que se dan cita civilizaciones perdidas y maquinaria años 30. En la más pura tradición de los *Dungeon RPG*, EVOLUTION se desarrolla dentro de mazmorras y pasadizos, tronchando mediante magias todo tipo de fauna fantástica. Saldrá a la venta el 23 de Diciembre.





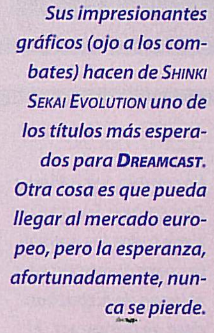










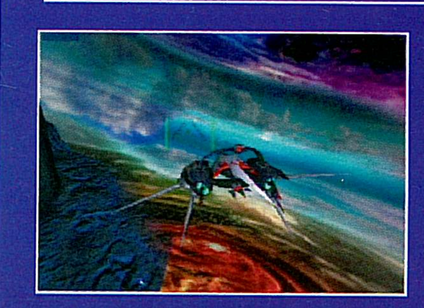


Sus impresionantes gráficos (ojo a los combates) hacen de SHINKI SEKAI EVOLUTION uno de los títulos más esperados para ***DREAMCAST****. Otra cosa es que pueda llegar al mercado europeo, pero la esperanza, afortunadamente, nunca se pierde.*





GEIST FORCE



Poco se sabe todavía de este shoot´em-up al más puro estilo GALAXY FORCE II, salvo por unos cuantos videos y unas pocas imágenes. Producido por SEGA, estas pantallas dan una idea de lo que nos espera.





JULY

Situado en Julio del 99, el argumento de esta aventura cinemática de SEGA gira en torno a una de las profecías de Nostradamus, con el mundo completamente en ruinas. Aunque provisional, el 27 de Noviembre parece ser la fecha de lanzamiento.



CHO-HAMARU GOLF



Bastante inspirado en el EVERYBODY'S GOLF de *PLAYSTATION*, el primer simulador de golf para *DREAMCAST* será una buena demostración de las ilimitadas capacidades de la máquina de SEGA para desarrollar entornos tridimensionales. **DE LUCAR** ya sueña con este juego.



LET'S MAKE ... BASEBALL TEAM

La moda de los juegos de baseball con personajes SD (al estilo de la saga JIKKYO PAWAFURU de KONAMI) llega a **DREAMCAST** para delirio del usuario nipón. Será difícil que llegue a **Europa**, dada la poca afición al baseball.



LET'S MAKE ... SOCCER CLUB



En cambio, LET´S MAKE A PROFESSIONAL SOCCER CLUB tiene todas las papeletas para convertirse en el juego de fútbol bandera de **DREAMCAST**. Al menos hasta que KONAMI se decida a producir una entrega de la saga ISS PRO.

Y aquí no acaba la cosa. Coincidiendo con el lanzamiento de la consola, el 27 de Noviembre verán la luz los primeros periféricos. Además de los conocidos ***V.M.S*** (*Visual Memory System*) y *Control Pad*, a 2.500¥ cada uno) el 27 saldrá a la venta el volante (al precio de 5.800¥), esencial para disfrutar plenamente de SEGA RALLY 2, y el *Arcade Stick* (un mando de control diseñado específicamente para los juegos de lucha y con seis botones) también al precio de 5.800¥. El mismo día llegará a las tiendas el teclado, imprescindible para navegar como Dios manda por **Internet** con el *software* DREAM PASSPORT, a 4.500¥ de «vellón». Y ya sin fecha de lanzamiento concreta, SEGA ha anunciado otros periféricos no menos interesantes. El micrófono permitirá transmitir ordenes de viva voz a la consola; el controlador de pesca (lanzamiento próximo a Febrero del 99) será el complemento ideal para el simulador de pesca GET BASS; la caja *VGA* permitirá conectar ***DREAMCAST*** a cualquier monitor de ***PC*** y, la sorpresa final: el PURU PURU PACK, que se encargará de transmitir vibraciones al mando, al más puro estilo *Rumble Pak* o *Dual Shock*.


REGLA 76b
'Los inspectores pueden pedir en cualquier momento que el coche sea desmontado por otro competidor para asegurarse que las condiciones de elegibilidad y conformidad sean satisfechas.'
FIA Sporting regulations.
A LA VENTA A PARTIR DE NOVIEMBRE
FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
FORMULA 1 98
OFFICIALLY LICENSED GAME
Reglamentación Oficial de la FORMULA 1'98
PSYGNOSIS
PlayStation

SUPER NUEVO

LEGEND OF ZELDA
OCARINA OF TIME

Nintendo
256 megas Japón

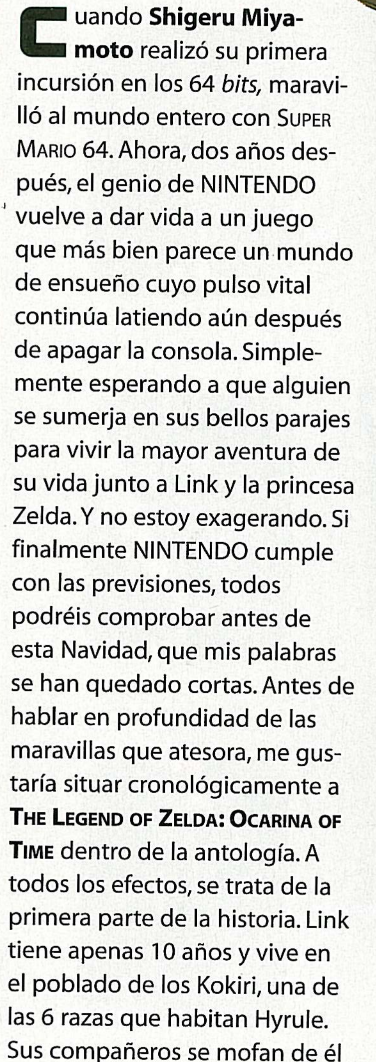






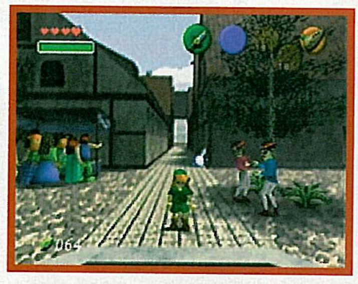
Una experiencia inolvidable para Nintendo 64

Nintendo 64 • Action RPG



Cuando **Shigeru Miyamoto** realizó su primera incursión en los 64 *bits,* maravilló al mundo entero con SUPER MARIO 64. Ahora, dos años después, el genio de NINTENDO vuelve a dar vida a un juego que más bien parece un mundo de ensueño cuyo pulso vital continúa latiendo aún después de apagar la consola. Simplemente esperando a que alguien se sumerja en sus bellos parajes para vivir la mayor aventura de su vida junto a Link y la princesa Zelda. Y no estoy exagerando. Si finalmente NINTENDO cumple con las previsiones, todos podréis comprobar antes de esta Navidad, que mis palabras se han quedado cortas. Antes de hablar en profundidad de las maravillas que atesora, me gustaría situar cronológicamente a **THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME** dentro de la antología. A todos los efectos, se trata de la primera parte de la historia. Link tiene apenas 10 años y vive en el poblado de los Kokiri, una de las 6 razas que habitan Hyrule. Sus compañeros se mofan de él

Armas. Para adentrarse en los peligrosos campos de Hyrule, Link necesitará una espada, fiel compañera durante ediciones anteriores de ZELDA. Pero a lo largo del juego también encontrará un tirachinas, un arco (capaz de disparar flechas mágicas), un boomerang, bombas y nueces. En ocasiones, una buena defensa nos salvará de situaciones comprometidas, por lo que conviene equipar el escudo más adecuado a cada peligro al inventario. La magia se convertirá en otro de los elementos importantes dentro del arsenal de Link.













LOS ITEMS *Como ocurría en versiones anteriores, las plantas, vasijas, piedras y cofres guardan corazones, dinero y otros objetos que pueden resultar imprescindibles durante vuestro viaje.*





LOS ENEMIGOS

En ***Zelda 64*** *hay variaciones entre los enemigos que podemos encontrar por la noche y por el día. Los nocturnos tienen un aspecto siniestro, como los temibles esqueletos que pueblan los campos de Hyrule. Durante el día nos topamos con unas alcachofas con hélices muy persistentes.*

porque es el único que no tiene un hada sobrevolando constantemente su cabeza. Y todo porque Link es un Hylian, como la princesa, que fue trasladado a Kokiri Forest por su madre nada más nacer para librarle de una sangrienta guerra. Sin embargo, no pasará mucho tiempo, durante el juego, antes de que a Link le sea concedida su hada particular por el Deku Tree. Con la ayuda de su nueva compañera, el niño acude a hablar con el árbol sagrado. A partir de aquí, la aventura comienza a aumentar de intensidad y nos encontramos con la acción pura y

Estos bichejos, a pesar de su aspecto cómico, pueden convertirse en una pesadilla si no conseguimos hacerles huir de sus madrigueras y parar así sus mortíferos ataques.







Princesa Zelda. **Por primera vez Link conocerá a la hermosa princesa de Hyrule, teniendo en cuenta que este título es, cronológicamente, el primero de la saga. El episodio que antecede a este épico encuentro, cuando el protagonista es apenas un niño de diez años, es de antología. Link tendrá que burlar a la guardia de palacio para acceder al pequeño jardín donde reposa la princesa. No es que sea una tarea imposible, pero la maravilla de los gráficos combinada con la tensión del momento, te pueden llevar a cometer un error que te devolverá a la entrada del castillo.**





dura. Hay dos elementos que consiguen que el jugador disfrute al máximo durante estos instantes. El primero es el modo en que se desarrollan los combates utilizando el botón Z. Con él, Link fija su atención en el adversario directamente sin ninguna perdida de tiempo y vida mientras localiza su objetivo, como suele ocurrir en otros juegos 3D en estos casos. El segundo, que el salto es automático. Cada vez que Link se encuentre ante un obstáculo lo rebasará sin necesidad de pulsar el botón de acción. Este botón resultará vital durante el juego. Dependiendo de la situación, se le asignará una función diferente: hablar, leer, coger, atacar, etc... Será entonces necesario permanecer atento a lo que indica su icono en la pantalla. Por otro lado, también resulta fasci-

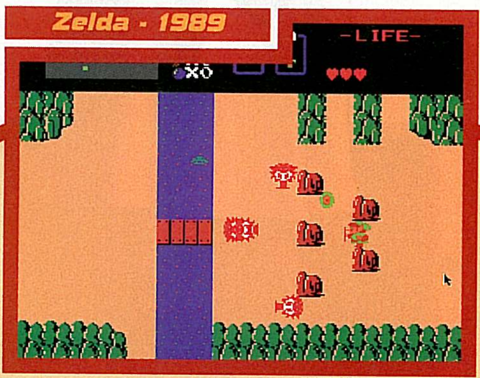


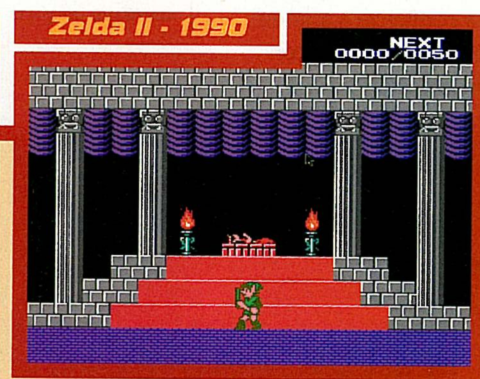
El juego cuenta con diferentes perspectivas. Con C-Arriba es posible acceder a una cámara subjetiva o una toma aérea dentro de las casas.



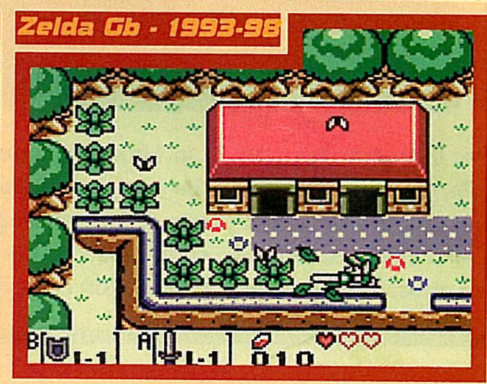












Versiones.

Quién le iba a decir a Kensuke Tanabe, un empleado de NINTENDO en los primeros días de *NES* y apasionado de la obra de J. R. R. Tolkien, que el mundo que creó su imaginación iba a tener una repercusión tan grande para su compañía. Cuando Miyamoto tuvo noticia de esto concibió el primer ZELDA para 8 *bits*. Ahora, con la culminación de esta saga, las referencias a otros «Zeldas» quedan patentes desde el principio. Por ejemplo, en ZELDA II había 7 ciudades, y la mayoría de sus habitantes están en ésta última entrega, aunque como es lógico, son más jóvenes.



EL ARBOL SAGRADO *La llamada del árbol sagrado a Link da pie al comienzo de la historia en **THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME**. Esta es la primera zona del juego, equivalente a las clásicas mazmorras de ZELDA. Es decir, enemigos, puzzles, algún que otro secreto y, por supuesto, un gigantesco jefe final.*



nante relajarse durante unos instantes para observar los sobrecogedores parajes que dan forma al mundo de Hyrule. Y es que puedo asegurar que en **ZELDA 64** se encuentran los mejores gráficos que hayáis visto jamás para ***NINTENDO 64*** y con diferencia. El magistral uso que se ha hecho de diseños pre-renderizados, tipo FINAL FANTASY VII, para representar zonas como el Templo del Tiempo y los callejones del Mercado, enriquecen visualmente el juego a límites insospechados hasta el momento en los 64 *bits* de NINTENDO. No creo que a estas alturas alguien ponga en duda la solidez del argumento de **ZELDA 64**. El poco tiempo que tuvimos la suerte de jugar, unas 6 horas en

Ocarina. **Este peculiar instrumento musical de Hyrule, además de dar nombre al juego, será crucial para finalizar la aventura. Después de que Saria le de la ocarina a Link, el muchacho ha de aprender melodías cuya magia tendrá efecto en determinados lugares y habitantes del juego. Hay un total de 12 composiciones de este tipo, aunque luego puedes emplear la ocarina para jugar con dos seres de Lost Woods para conseguir objetos si sigues correctamente las canciones que toca tan singular dueto.**











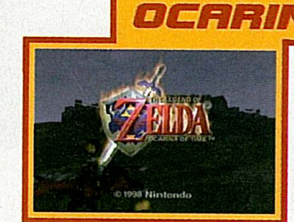


ANTES Y DESPUES *Durante el juego hay un salto temporal de 7 años. Link pasará de ser un tierno infante a un bravo adolescente, capaz de montar a caballo y de combatir contra el mismísimo Ganondorf.*

LEGEND OF ZELDA
OCARINA OF TIME





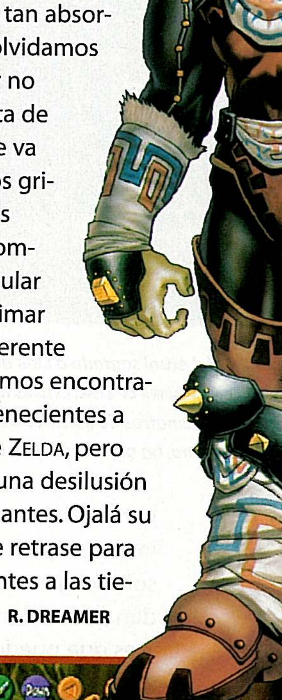








la presentación de **Alemania**, nos mantuvo tan absortos que casi nos olvidamos de comer. Eso por no hablar de la puesta de sol. El escenario se va oscureciendo, y los grillos, lobos y demás fauna nocturna comienzan su particular concierto para animar la noche. En lo referente a la música, no hemos encontrado melodías pertenecientes a otras versiones de ZELDA, pero tampoco ha sido una desilusión porque son alucinantes. Ojalá su lanzamiento no se retrase para regresar cuanto antes a las tierras de Hyrule. **R. DREAMER**







Un día inolvidable. El 14 de Octubre fuimos invitados por NINTENDO **España** a jugar durante todo un día con **ZELDA 64**. El lugar elegido, **HessenPark**, era un pueblecito medieval alemán cercano a **Frankfurt** que parecía sacado del juego. Sobre todo la plaza que con sus preciosas casas y el suelo empedrado nos recordaban al escenario The Market dentro de las murallas del castillo de Hyrule. Sin duda, una experiencia maravillosa.







A MÍ NO ME ASUSTAN SUS DOS CABEZAS, SÓLO SIGNIFICAN DOBLE DIVERSIÓN.

Starshot
Space Circus fever

ENCANTADOR COMO AMIGO, TERRIBLE COMO ENEMIGO.

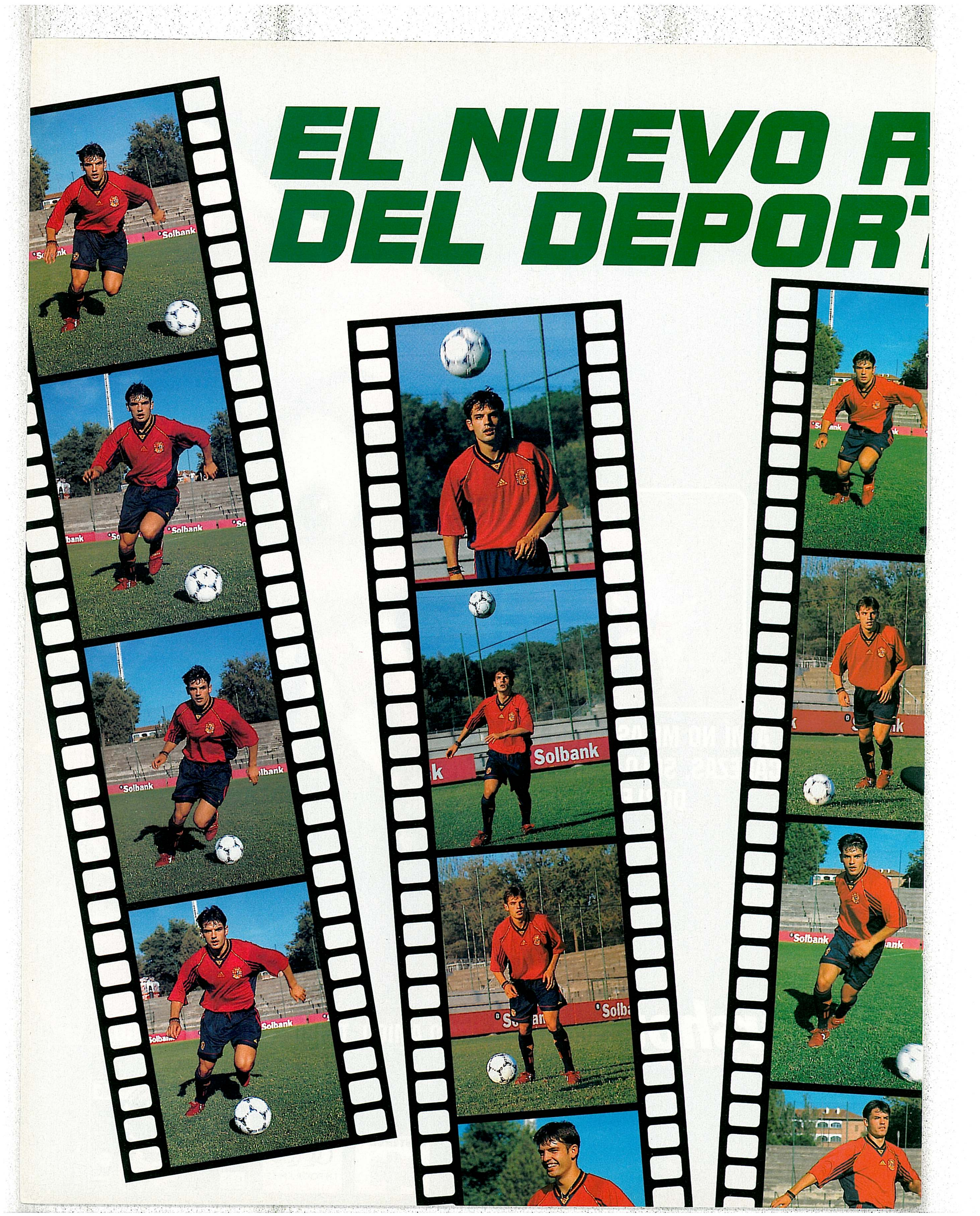






www.starshot.net

devarieuxvillaret


EL NUEVO R
DEL DEPOR
Solbank
Solbank
Solbank
Solbank
Solbank
Solbank



...REY ...TE

EA SPORTS

Nadie puede poner en duda la **trayectoria ascendente** de ELECTRONIC ARTS, que ha alcanzado su punto álgido con las consolas de 32 y 64 *bits*. Parte de culpa la tienen sus **series deportivas**. Y si tenemos que destacar a una, debemos hacer una **mención especial** a la saga FIFA, la que más éxitos ha cosechado. Con motivo del inminente lanzamiento del último FIFA, fuimos invitados a la central de EA SPORTS en **Canadá** para descubrir todos sus secretos y conocer a los creadores.

FIFA

DISEÑO



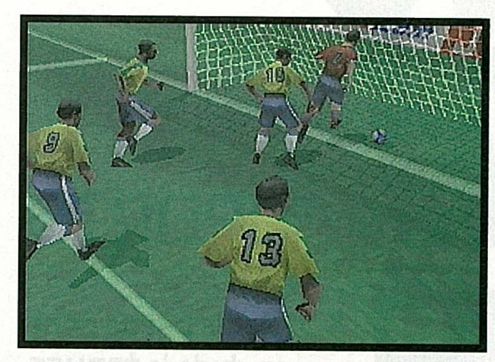
Todos los menús que se encuentran en un juego como FIFA 99, por la gran cantidad de opciones que soporta, reciben un tratamiento muy especial durante su creación y posterior diseño. Jackie y Andy nos estuvieron explicando el proceso que se sigue durante el desarrollo de cada menú.

SONIDO

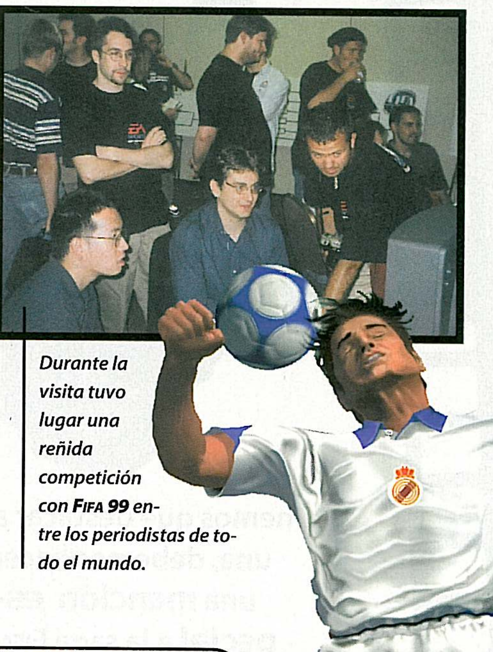


Con FIFA: RUMBO AL MUNDIAL se dio un salto cualitativo en lo que a sonido se refiere, con los mejores comentarios para un juego deportivo de la historia. FIFA 99 quiere continuar por el mismo camino. Nosotros hicimos nuestros pinitos como comentaristas.

La ciudad de **Vancouver**, situada en un incomparable marco de belleza entre el Océano Pacífico y las imponentes Montañas Rocosas, es el lugar donde EA SPORTS tiene su cuartel general. Allí se ha estado programando durante un año aproximadamente, el que será el título estrella de la compañía para la próxima temporada, el esperado **FIFA 99**. Además de conocer el equipo de desarrollo del juego al completo y a algunos de los creadores de NBA LIVE 99 y NHL 99, tuvimos tiempo de recrearnos visitando los alrededores de la ciudad conociendo parajes de ensueño e incluso tuvimos la oportunidad de ver gigantescas ballenas grises. Pero vayamos al grano: ¿qué novedades tiene **FIFA 99** respecto a versiones anteriores? Para empezar se ha aumentado el número de equipos hasta 240. También se han incluido las ligas portuguesa y belga, además de las escuadras más importantes de otros países europeos. Más de uno se verá sorprendido al contemplar que los programadores han incluido, entre los modos de juego, la polémica Super Liga Europea que están proponiendo los clubes con más solera del viejo continente. Quizá EA SPORTS se está adelantando al futuro, y así poder disfrutar con una interesantísima competición al máximo nivel deportivo. Por si esto fuera poco, además de las 12 ligas que vienen por defecto en el juego será posible crear una a nuestro gusto, y encontraremos tres nuevas modalidades de



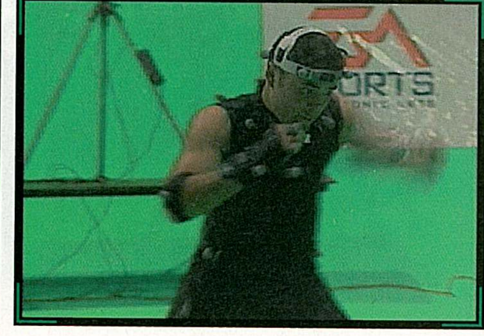




*Durante la visita tuvo lugar una reñida competición con **FIFA 99** entre los periodistas de todo el mundo.*

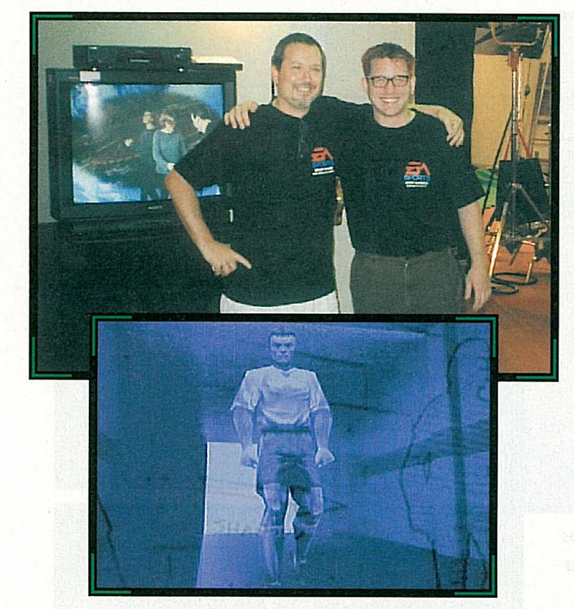
MOTION CAPTURE





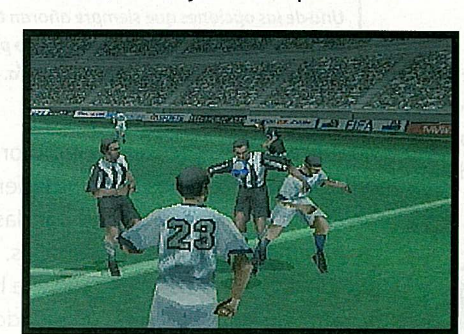
Muy cerca de las oficinas centrales se encontraban los estudios de MOTION CAPTURE. Allí asistimos a una demostración de captura de movimientos con unos luchadores de wrestling que fue, simplemente, impresionante.

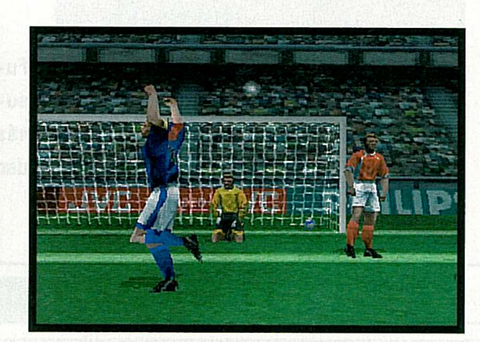
TECNICA BLUE SCREEN



Resultó divertido comprobar «in situ» el funcionamiento de esta técnica, aunque en esta ocasión el fondo era verde y no azul. Los dos individuos de la foto nos invitaron a colocarnos delante de la cámara para darle una patada a nuestra imagen o mantener una conversación imaginaria con uno mismo.

copa. Para los más impacientes, sobre todo a la hora de jugar contra un contrincante de carne y hueso, se ha creado una opción que permitirá ponerse a jugar directamente con dos toques de botón. Pero no sólo los modos de juego han sufrido cambios. EA SPORTS, en su afán por dotar del mayor realismo posible a **FIFA 99**, se ha esforzado en configurar el mejor apartado gráfico de la saga. Resultan impresionantes los efectos de luz en tiempo real, que junto con el detallado diseño de los jugadores (se ha tenido en cuenta incluso la diferencia de altura entre ellos) nos dejaron completamente alucinados. Por otro lado, los responsables de la animación y de la inteligencia artificial han trabajado duro para mejorar e innovar la jugabilidad en este título. Así por ejemplo, **FIFA 99** tiene una respuesta casi instantánea a las acciones del jugador. Pases, regates y tiros no sufrirán ningún tipo de retraso, permitiendo que el desarrollo de los partidos sea mucho más fluído. Como todos sabemos que el fútbol sin espéctaculo no sería lo mismo, las chilenas, remates de cabeza o de tijera estarán totalmente bajo nuestro control. La principal novedad en este apartado es el preciso control con el pe-

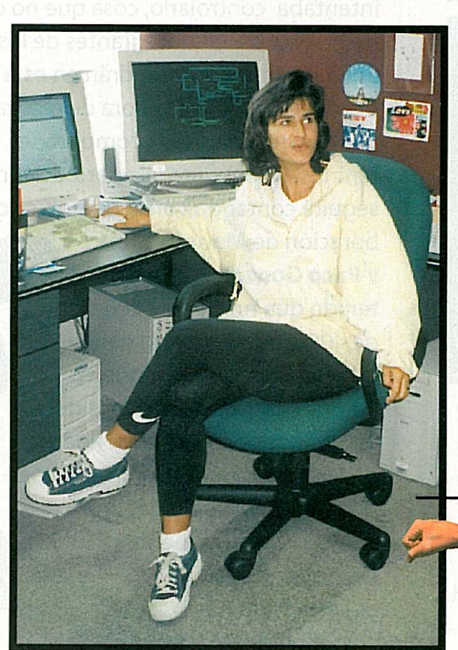




ANIMACION



Tras las sesiones de MOTION CAPTURE los animadores tienen que perfeccionar los movimientos de los jugadores para obtener el mayor realismo posible. El trabajo ha sido intenso, porque FIFA 99 cuenta con un 60% más de animaciones que la edición anterior.



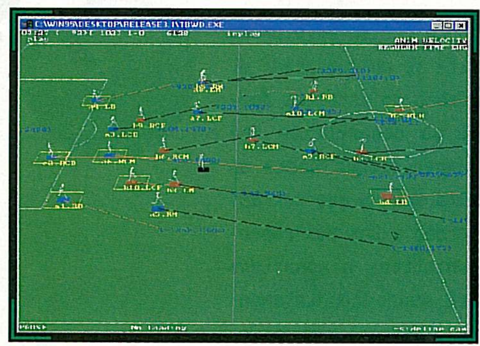


Con una encargada de diseño tan potente como ésta, no es de extrañar que el juego siga por la misma línea.






INTELIGENCIA ARTIFICIAL



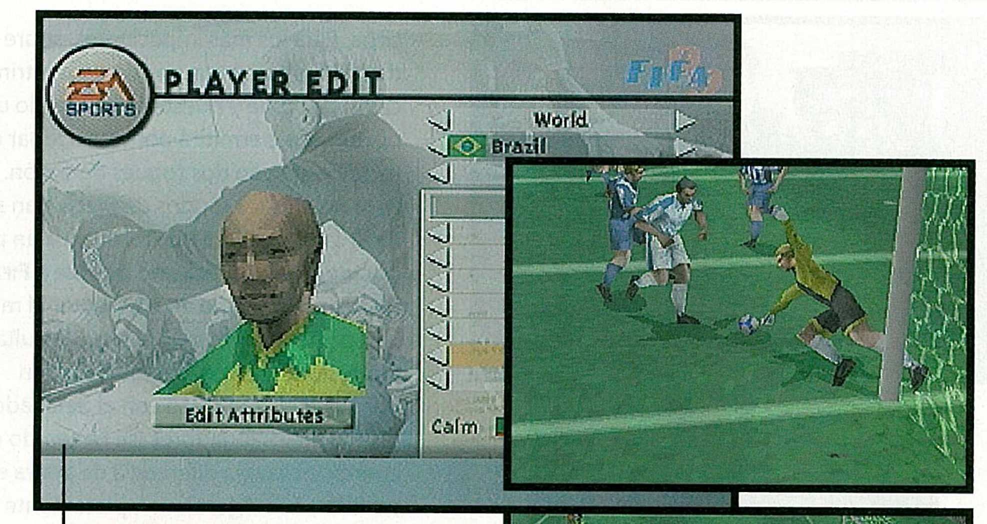


Para que cada partido resulte un desafío, los encargados de la IA han utilizado el TEST BED para comprobar lo que hace cada jugador en el campo en todo momento, incluso con cámaras que no están incluidas dentro del juego.

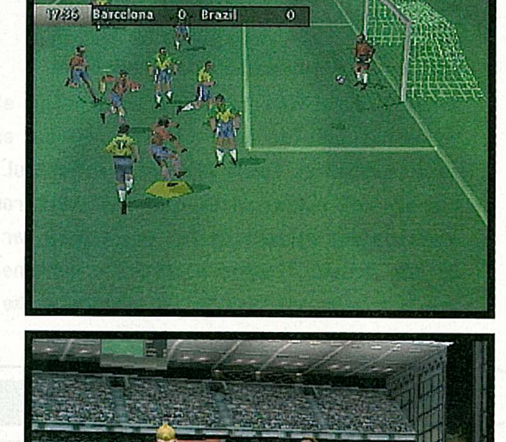
SUPER LIGA EUROPEA



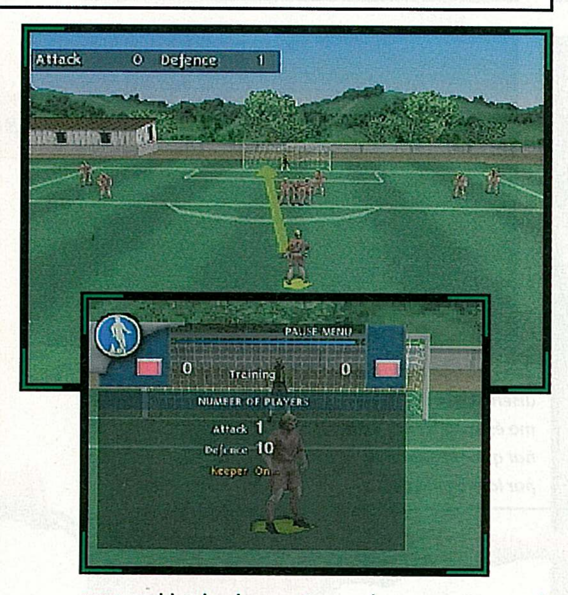
ELECTRONIC ARTS quiere adelantarse al futuro incluyendo dentro de FIFA 99 esta super Liga europea integrada por los más grandes del fútbol europeo. una oportunidad única para los fanáticos del género.



Una de las opciones que siempre añoran todos los usuarios, la edición de jugadores, no podía faltar en la última edición de la saga Fifa.



MODO TRAINING



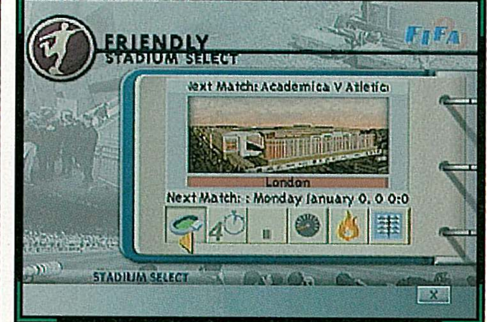
para salir hecho un toro al campo y con el punto de mira preparado, nada mejor que visitar la opción de entrenamiento. aquí podrás recrearte aprendiendo triquiñuelas con el balón y lanzando faltas como Koeman.

cho que pueden ejecutar los jugadores en la dirección que nosotros indiquemos con el *pad*. En el juego por las bandas se han eliminado algunos problemillas. Cuando el balón estaba pegado a la banda, normalmente se salía si un jugador intentaba controlarlo, cosa que no ocurre en **FIFA 99**. Los integrantes de los equipos oponentes tendrán en esta ocasión más picardía a la hora de realizar jugadas, y resultará más complicado batirlos. Finalmente, el apartado sonoro seguirá contando con la magnífica colaboración de **Manolo Lama** y **Paco González**, que han tenido que nombrar a cerca de 4000 jugadores y lo han hecho tan bien, o mejor, que en las dos anteriores ediciones del juego. Tampoco se han olvidado de la ambientación durante los partidos, con las hinchadas animando incesantemente desde las gradas del estadio.

R. DREAMER

ESTADIOS

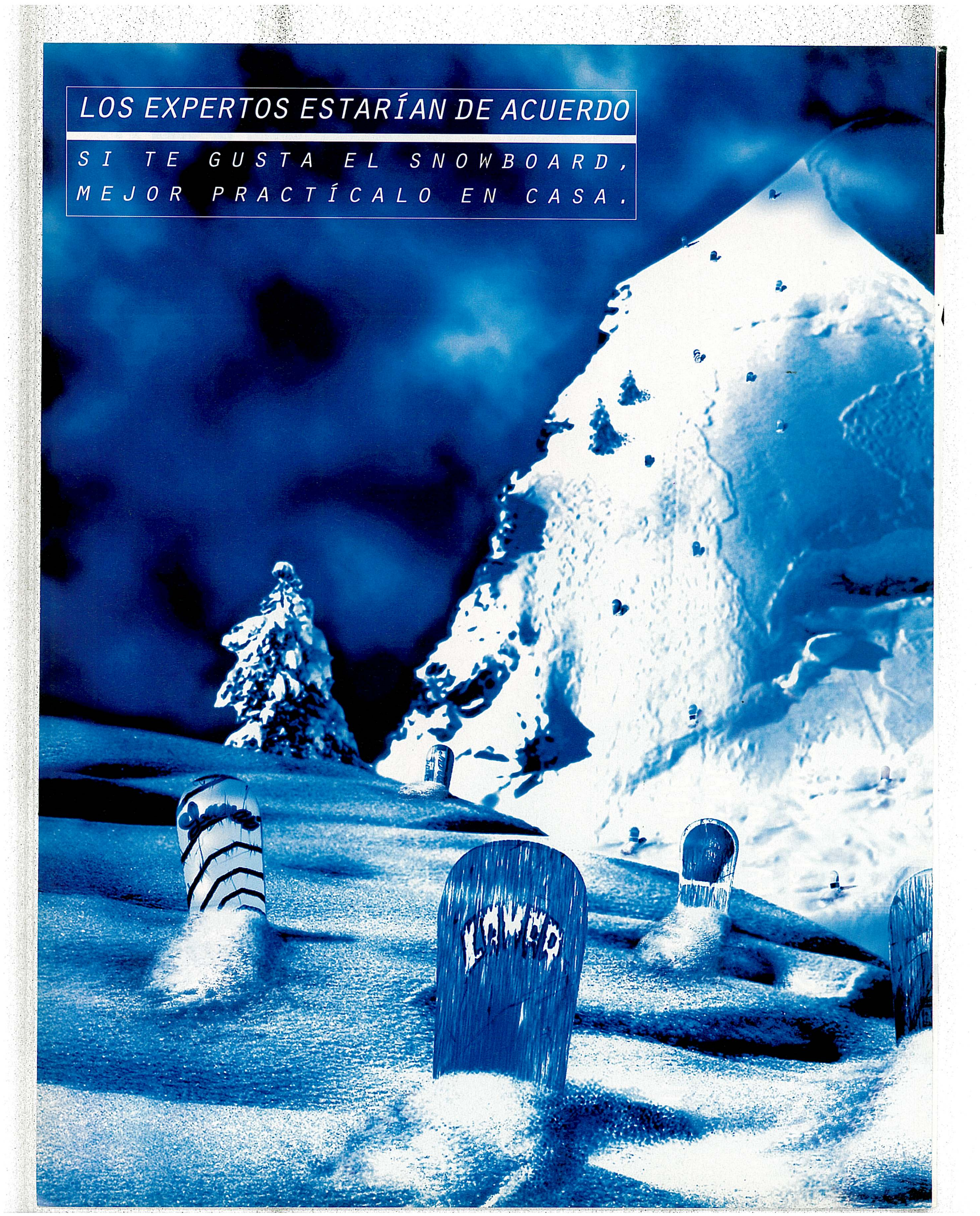




en la última edición de FIFA se ha aumentado el número de estadios donde se desarrollan las competiciones hasta un tota del 19 que corresponden a los más representativos y conocidos del mundo completamente digitalizados.



SI LOS MALOS HUBIESEN CONVERTIDO
A TODA TU FAMILIA
EN ESTATUAS DE CRISTAL
TU TAMBIÉN ECHARÍAS FUEGO
POR LA BOCA.
"♠" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Spyro the Dragon ™ & © 1998 Universal Interactive Studios, Inc. All Rights Reserved. Find us at: www.universalstudios.com Developed by Insomniac Games, Inc.
SPYRO THE DRAGON
Por la boca, por la nariz y hasta por los ojos.
¿O es que hay derecho a que un tipejo como Gnasty Gnorc haga de tus parientes su colección particular de figuritas de cristal y no contento con eso las desperdigue por tropecientos mundos plagados de molestos, quisquillosos y disparatados enemigos, quedándose, para colmo, con todas las joyas de la familia? ¡Hasta ahí podíamos llegar, hombre!
Spyro the Dragon. ¡Está que arde!
1 Jugador
Tarjeta de Memoria 1 bloque
DUAL SHOCK
INSOMNIAC GAMES
Consulta cualquier duda que tengas sobre "PlayStation" en el teléfono 902 102 102
UNIVERSAL
UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS
www.universalstudios.com
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.playstation.europe.com/spyro
TBWA
"PLAYSTATION" elegida CONSOLA DEL AÑO
por los lectores de HOBBY CONSOLAS y SUPERJUEGOS y por los oyentes de GAME 40 (CADENA SER).


LOS EXPERTOS ESTARÍAN DE ACUERDO
SI TE GUSTA EL SNOWBOARD,
MEJOR PRACTÍCALO EN CASA.


1080° TenEighty
SNOWBOARDING
DAMAGE
DAMAGE
COMPATIBLE CON RUMBLE PAK
NINTENDO 64
www.nintendo.es

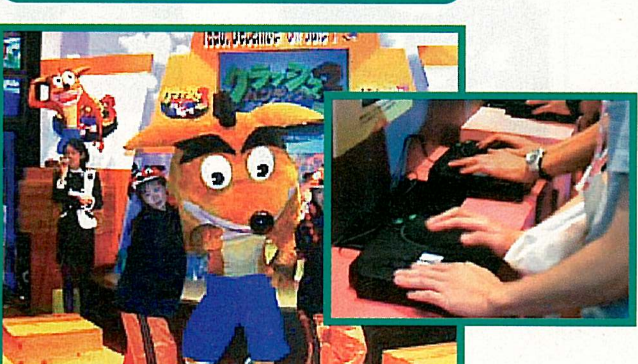
yellow flashes

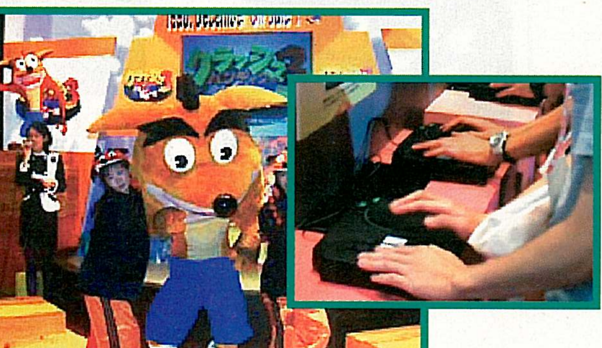
Navegando por las procelosas aguas de **Internet**, hemos encontrado lo que aparentemente podrían ser las primeras imágenes de la anhelada ***PlayStation 2***. El nuevo y alucinante *pad JogCon* de NAMCO (pensado exprofeso para su inminente Ridge Racer Type 4) y sobre todo el reciente **Tokyo Game Show** son los otros protagonistas de las noticias de este mes.



TOKIO GAME SHOW



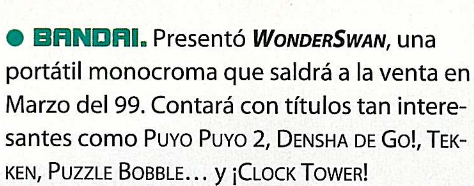




LA PRESTIGIOSA FERIA NIPONA PRESENTA SU EDICION DE OTOÑO.

En una de las mejores ediciones que se recuerdan en los últimos años, el prestigioso **Tokio Game Show** vivió una entrega los pasados 9, 10 y 11 de Octubre. Con un total de 156.155 visitantes, esta edición de otoño superó a la de primavera en 8.500 personas. No era para menos, ya que supuso la presentación de ***Dreamcast***, de la ***PocketStation*** de ***PSX*** y dos nuevas consolas portátiles: ***Neo Geo Pocket*** de SNK y ***WonderSwan*** de BANDAI. Estas fueron, muy por encima, las principales novedades presentadas por las casas más importantes:

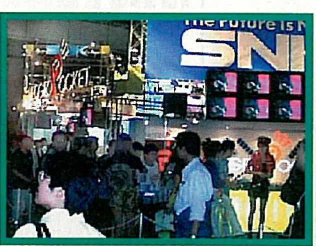
● **KONAMI.** Lo más llamativo fue sin duda el Castlevania de ***N64***, en versión jugable aunque todavía inacabado. No menos impresionante fue Silent Hill, una aventura horripilante, en la más pura línea Resident Evil, que verá la luz en primavera del 99.



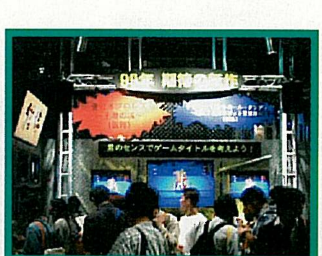
● **BANDAI.** Presentó ***WonderSwan***, una portátil monocroma que saldrá a la venta en Marzo del 99. Contará con títulos tan interesantes como Puyo Puyo 2, Densha de Go!, Tekken, Puzzle Bobble... y ¡Clock Tower!

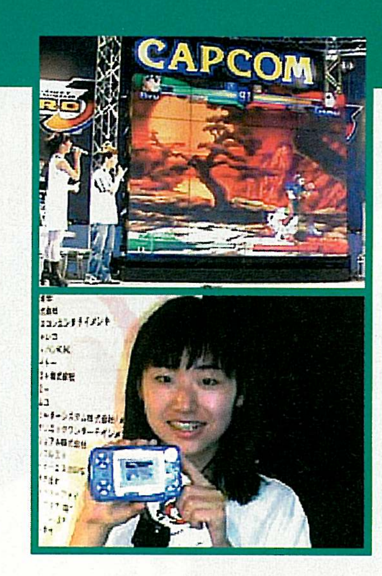
● **CAPCOM.** Sorprendió a los asistentes con la adaptación a ***PSX*** de SF Zero 3 y Vampire Savior EX (los tres DarkStalkers en un sólo CD). La guinda: imágenes de vídeo de Bio Hazard Code: Veronica de ***Dreamcast***.

● **SQUARE.** Limitado a quince minutos por jugador, los afortunados asistentes pudieron disfrutar de una versión más avanzada de FFVIII y, cómo no, de SaGa Frontier II.









BREVES

Lo nuevo de ASCII. Y seguimos con noticias del Tokyo Game Show. ASCII aprovechó el evento para presentar el mando especial para jugar al Beatmania de KONAMI versión ***PSX***, con el plato de *scratching* y los cinco botones de la recreativa original. Sin duda será un periférico para conseguir a cualquier precio...

Conan en PSX. Portátil al margen, lo más llamativo de BANDAI fue la adaptación a ***PlayStation*** de Meitantei Conan, el popular manga de **Gosho Aoyama**, publicado en **España** como Detective Conan.

NG Pocket Color. SNK ha sorprendido a propios y extraños difundiendo las primeras imágenes... de ***Neo Geo Pocket Color***. Y nada mejor para demostrar la potencia de la máquina que el KOF a todo color.

Chrono Trigger 2. Según algunos medios, SQUARE podría estar trabajando ya en la secuela de uno de sus mejores y más recordados *RPG* para ***SNES***, Chrono Trigger. Aunque todavía no se ha hecho pública ninguna imagen del juego, se espera que salga a la venta para el verano del 99. Otra secuela, la de Brave Fencer Musashiden, lo hará en el 2.000.

Ehrgeiz para PSX. Durante el **Tokyo Game Show** también se desvelaron importantes aspectos de la inminente adaptación de EHRGEIZ a *PLAYSTATION*. Como en el caso de TOBAL 2, SQUARE añadirá como extras un *Quest Mode* y nueva *intro* y final, en CGI. Si no hay problemas, saldrá a la venta el 17 de Diciembre.

Corre, Chocobo. El popular ave de FF protagoniza CHOCOBO RACING, un juego de carreras que verá la luz en primavera del 99, y que contará con cuatro modos de juego y ocho personajes diferentes.

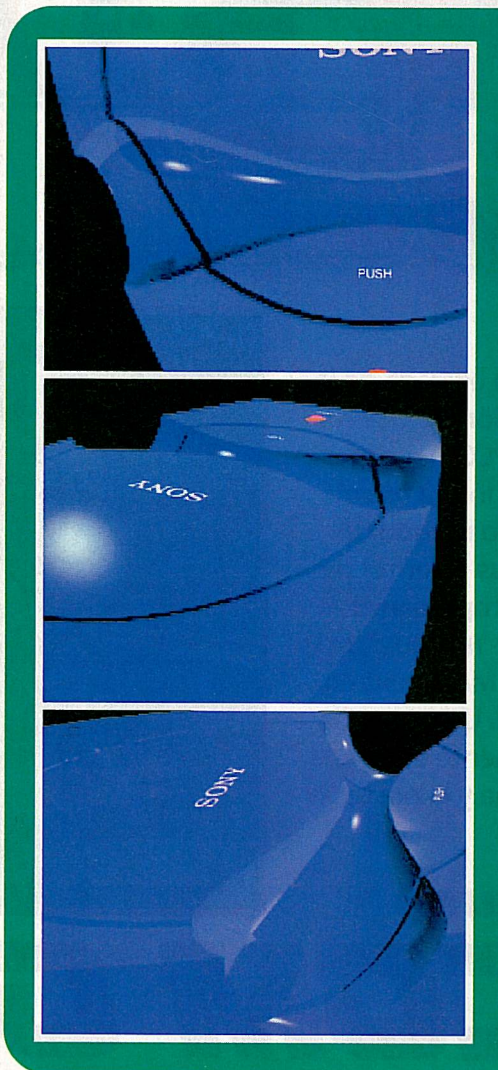
Densha de Go! 2. Con un impresionante tren como decorado, TAITO presentó en el **Tokio Game Show** la secuela de DENSHA DE GO! para *PLAYSTATION*, que contará con elementos exclusivos.

Dragon Valor. Otro que llegará a las tiendas japonesas en primavera de 99 es el nuevo *Action RPG* de NAMCO, DRAGON VALOR. Basado en el clásico de 8 *bits* DRAGONBUSTER, este nuevo título para *PLAYSTATION* propone espectaculares duelos contra dragones, todo ello con un *engine* 3D de caerse de espaldas.

¿Kurushi 2? Junto a CRASH BANDICOOT 3, SCE presentó en el **TGS** la continuación de I.Q (conocido aquí como KURUSHI), llamada I.Q FINAL, y producida (como la primera entrega) por **Masahiko Sato**.

Taito y Dreamcast Durante una conferencia de prensa, TAITO anunció su primer título para la nueva consola de SEGA: PSYCHIC FORCE 2012. La gente de *PSX* seguro que recuerdan la primera parte.

PSX mínima. SONY ha desarrollado una versión mínima y comprimida de la placa de *PLAYSTATION*, con vistas a instalarla en aviones, hoteles o, en un futuro no muy lejano, crear una *PSX* portátil.





PRIMERAS IMAGENES DE PLAYSTATION 2

Aunque no han sido confirmadas de ninguna manera por SONY, ya circulan por **Internet** las primeros imágenes de lo que podría ser la siguiente generación de *PLAYSTATION*. La prestigiosa revista británica C&VG ha sido la primera en difundir estas imágenes, además de diversos e importantes datos sobre la nueva consola, que según algunos rumores podría ver la luz en tierras niponas en Abril del 99. Totalmente compatible con los juegos actuales de *PSX*, dispondría de salida directa para cuatro mandos, a la usanza *N64*. ¿Será éste el diseño definitivo?

JOGCON

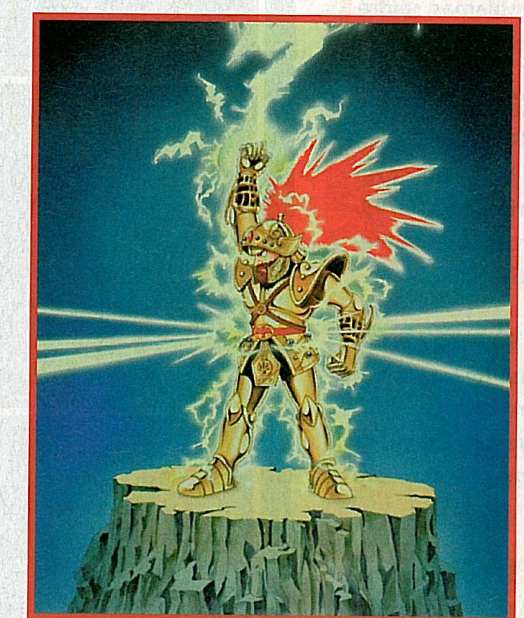
NAMCO PRESENTA UN NUEVO PAD PARA PLAYSTATION

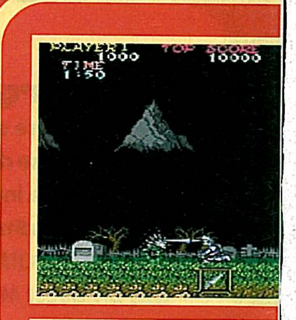
Desarrollado específicamente para la esperada cuarta entrega de la saga RIDGE RACER, NAMCO aprovechó el **Tokyo Game Show** para presentar un nuevo *pad* para *PLAYSTATION* de su creación. Su nombre *JOGCON*, y su principal característica, incorporar un dial en el centro a modo de volante, ideal para los juegos de coches. Lo verdaderamente llamativo de dicho dial es que es el primer *Force Feedback* desarrollado para *PLAYSTATION*, de tal forma que, por ejemplo, cuanto más difícil de tomar sea una curva en RIDGE RACER TYPE 4, más duro de girar será el dial. Al alimentarse de la electricidad de la consola (como el *DUAL SHOCK*) el pad *JOGCON* no necesita pila alguna para transmitir al usuario de *PLAYSTATION* una sensación de realismo jamás vista antes en consola alguna. Con vistas a aparecer en el mercado japonés al mismo tiempo que RIDGE RACER TYPE 4, *JOGCON* podría llegar a las tiendas en el mes de Diciembre. ¡A por él!

RIDGE RACER TYPE 4 será el primer título de PLAYSTATION en aprovechar las cualidades del JOGCON.

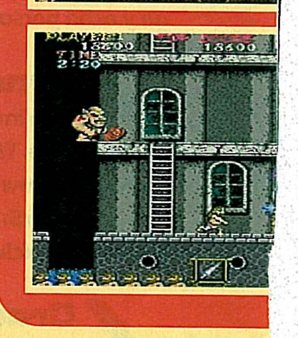


La segunda entrega de la colección de clásicos CAPCOM recupera para los 32 *bits* el mágico mundo de *zombies*, gárgolas y demás demonios que componían el universo GHOSTS'N GOBLINS, más conocido como MAKAIMURA en su **Japón** natal. Una recopilación largamente esperada, que reúne las recreativas de la saga y la posterior entrega para ***SUPER FAMICOM/SNES***.











PlayStation-Saturn

CAPCOM GENERA



En nuestras manos reposa al fin el segundo y más que esperado volumen de **CAPCOM GENERATION**, con la saga MAKAIMURA como única protagonista. A las conversiones al pixel de GHOSTS'N GOBLINS y GHOULS'N GHOSTS hay que añadir la incorporación de SUPER GHOULS'N GHOSTS, la peculiar entrega para ***SNES*** que tanto hizo subir las ventas de la consola de NINTENDO. Ya puestos a adaptar títulos de otras máquinas, CAPCOM podría haber enriquecido sobremanera esta recopilación con otros juegos basados en el universo GHOSTS'N GOBLINS, como el DEMON'S CREST de ***SUPERNINTENDO*** o los GARGOYLE'S QUEST de ***GAME BOY*** y ***FAMICOM***. Pero la cosa se queda simplemente en los tres MAKAIMURA, lo que no es precisamente poco. Como en el caso de la recopilación de la saga 1941, el segundo volumen de **CAPCOM GENERATION** incorpora además de la galería de extras la posibilidad de utilizar *Dual Shock*. La tercera entrega de la colección acaba de ver la luz en tierras niponas el pasado 15 de Octubre, por lo que en el próximo número ya tendréis la oportunidad de verlo entre estas mismas páginas.

NEMESIS

SUPER Information

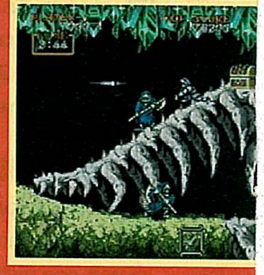
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	CAPCOM
PROGRAMADOR	CAPCOM







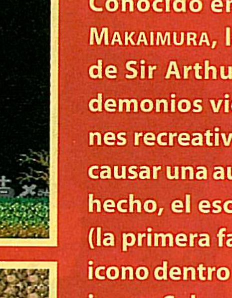


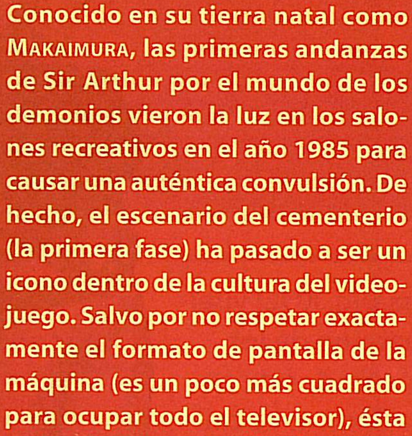


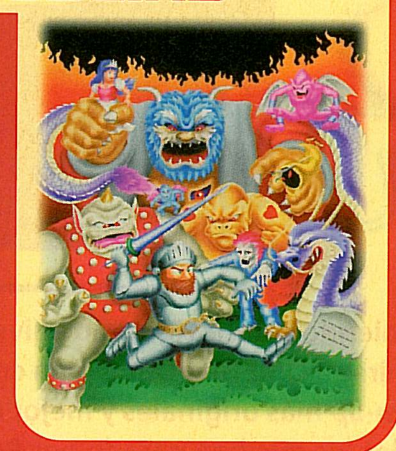




GHOSTS'N GOBLINS



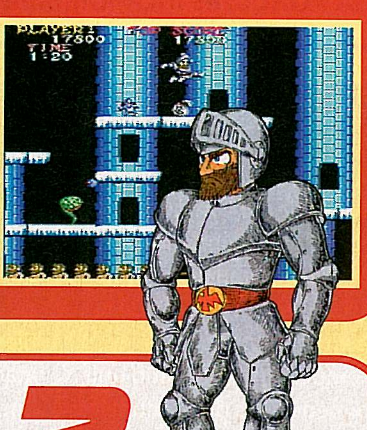




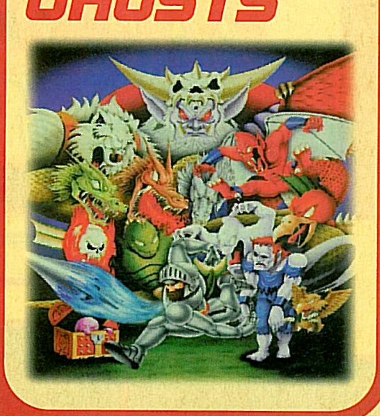
Conocido en su tierra natal como MAKAIMURA, las primeras andanzas de Sir Arthur por el mundo de los demonios vieron la luz en los salones recreativos en el año 1985 para causar una auténtica convulsión. De hecho, el escenario del cementerio (la primera fase) ha pasado a ser un icono dentro de la cultura del videojuego. Salvo por no respetar exactamente el formato de pantalla de la máquina (es un poco más cuadrado para ocupar todo el televisor), ésta es la más fiel conversión de GHOSTS'N GOBLINS vista hasta la fecha, y ha habido muchas, como pudo atestiguar J. C. MAYERICK en su «infame» SALA DE MAQUINAS un par de números atrás.







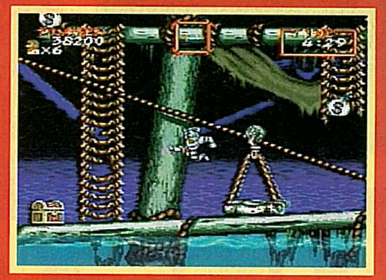
SUPER GHOULS'N GHOSTS



CHOHMAKAIMURA, uno de los títulos más populares de *SFC/SNES*, llega a *PLAYSTATION* conservando el nivel de dificultad de la versión *NTSC* (con muchos más enemigos que en *PAL*) y respetando hasta el más mínimo detalle gráfico (desde los efectos del *MODO 7* hasta las ralentizaciones). Aunque eso sí, el colorido les ha salido un poquito extraño. Principales novedades: incorporaba el doble salto y la armadura verde.

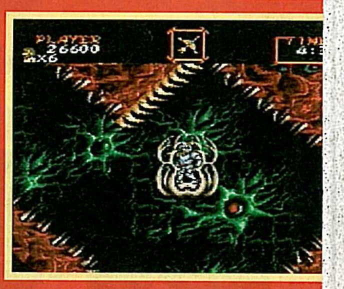












...TION 2

GHOULS'N GHOSTS





La consagración de la saga llegaría tres años después con DAIMAKAIMURA, una de las recreativas más populares de finales de los 80 y, junto a STRIDER, la carta de presentación del *CPS-1*, el nuevo *hardware* de CAPCOM que posteriormente serviría para producir *cracks* de la talla de FINAL FIGHT o STREET FIGHTER II. Aún más fiel a la recreativa original de lo que fue la versión *SUPERGRAFX* (considerada la mejor hasta la fecha) y mucho más difícil, GHOULS'N GHOSTS presentaba como novedad la incorporación de una segunda armadura, la de oro, con la que era posible ejecutar diversos ataques mágicos, dependiendo del arma utilizada.







Collection. Los mitómanos de Sir Arthur cuentan, como en el caso de 1941 y Cía., con toda una galería de extras, que van desde ilustraciones de toda clase y pelaje, hasta un pequeño y tronchante manga, nueve temas musicales remezclados, galería de enemigos e innumerable trucos explicados en japonés.







Coincidiendo con su vigésimo aniversario, KOEI vuelve a unirse a OMEGA FORCE para crear uno de los *beat'em-up* más originales y mejor realizados de entre todos los que han pasado por PLAYSTATION. La calidad general que presenta DESTREGA con respecto a DINASTY WARRIORS, el primer fruto de la unión entre KOEI y OMEGA FORCE, es increíblemente superior.





Con DESTREGA, KOEI ha intentado dar una vuelta más a la tuerca de los *beat'em-up* y ha logrado un resultado completamente sorprendente. La diferencia más notable, que hace destacar el programa de KOEI sobre la mayoría de los juegos «típicos» de lucha, se encuentra en el apartado de la jugabilidad. Para empezar, el escenario utilizado tiene unas dimensiones descomunales, y en todo momento veremos, con el uso de un suave *zoom*, a los dos personajes, estén donde estén. Y lo más importante, un gran porcentaje de los golpes que lanzaremos al oponente se realizan a distancia, por medio de proyectiles mágicos. Poseemos tres botones de ataque (As, Til y Fo), y cada uno de ellos produce un tipo de proyectiles diferentes y podremos combinarlos a voluntad, siempre dependiendo del nivel mágico que poseamos en ese momento. Cada ataque puede cancelarse con otro, al estilo del típico «Jan, Ken, Po» (piedra, papel, tijera), con el que incluso guardan cierto parecido fonético. Al parecer, el juego ya esta preparado para su salida en los **Estados Unidos**, así que, con un poco de suerte, hasta lo tengamos en las tiendas españolas en breve. **DOC**



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	KOEI
PROGRAMADOR	KOEI

El modo historia







Además de los típicos modos *arcade*, *versus* y *survival* tenemos a nuestra disposición un interesante *Story Mode* en el que tomaremos el papel de cualquiera de los protagonistas, dependiendo de la situación. Entre combate y combate, nos serán mostradas ciertas escenas de la historia del juego, las cuales están mostradas con el *hardware* de PLAYSTATION, sin utilización del vídeo.



Todo el apartado gráfico del juego posee una impresionante calidad, tanto los inmensos escenarios como los personajes.

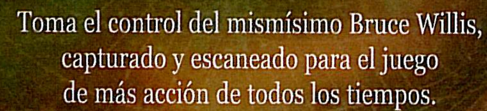




ARREPENTÍOS

APOCALYPSE

El fin de la guerra está cerca.
Maneja a la archiconocida estrella cinematográfica Bruce Willis como Trey Kincaid, físico y defensor a ultranza del mundo.





Lucha contra hasta 8 jugadores al mismo tiempo con múltiples armas como lanzallamas, semi-automáticas,...



Explora fábricas gigantescas, prisiones, cloacas e increíbles escenarios en un entorno en 360°.



Un juego para PlayStation ® protagonizado por Bruce Willis.
El fin comienza en noviembre.





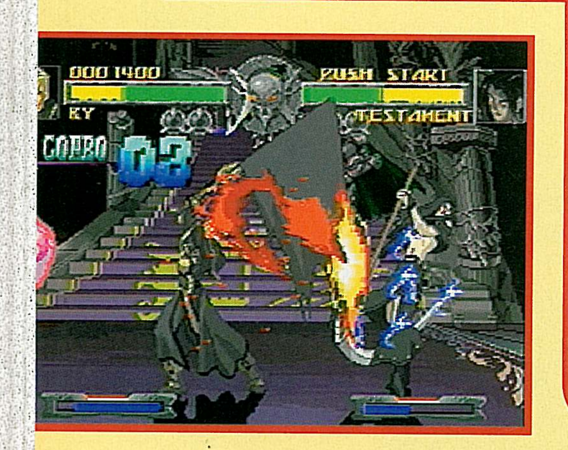






C/ Velázquez, 10-5º Dcha, 28001 Madrid.
Telf.: 91 576 22 08 - Fax: 91 577 90 94
Asistencia al cliente: 91 578 05 42
http://www.proein.com

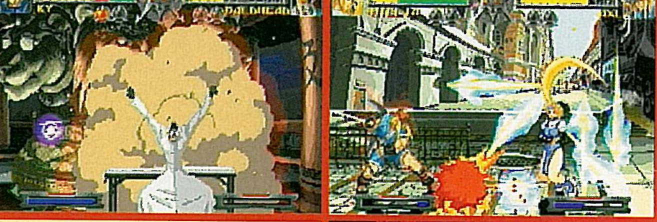






Los más «enteradillos» en lo que a novedades japonesas se refiere, sabrán que este juego lleva ya algún que otro mes en el mercado nipón. La calidad de **Guilty Gear**, teniendo en cuenta que es el primer juego de ARC SYSTEM WORKS, es lo que nos ha llevado ha incluirlo en esta sección, a pesar de que su salida en **Europa** se convierta en una utopía.





La mayoría de los golpes especiales del juego poseen algún que otro efecto de luz como el que tenéis en la pantalla de arriba.

PlayStation

La primera impresión que nos produce una partida a **Guilty Gear** es la de estar jugando a alguna fantástica creación de SNK o CAPCOM. ARC SYSTEM WORKS, compañía completamente desconocida hasta la fecha, ha explotado al máximo el *hardware* de **PlayStation**, dotando de cientos de efectos de *zoom* y *light sourcing* a un juego de lucha bidimensional. En cuanto a jugabilidad se refiere, **Guilty Gear** es uno de los *beat'em-up* en 2D más completos que se han visto nunca en la consola de SONY. *Air Combos, Chain Combos*, especiales, posibilidad de potenciar nuestros golpes y un nuevo golpe, el *Destroy* (que nos hará ganar los dos *rounds* directamente), son algunos de los elementos jugables más importantes. Rezad por que alguna compañía piense en intentar traernos esta maravilla al viejo continente.

DOC



Cuidado con el Destroy, ya que si el oponente consigue «colártelo», te arrebatará de una forma rápida los dos rounds completos.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ARC S.W.
PROGRAMADOR	ARC S.W.

GUILTY GEAR





Tus juegos cobrarán vida



Nintendo® 64
Playstation™

Race 32/64 Shock 2

Prueba el nuevo estéreoshock
Con sus dos motores vibratorios independientes, sentirás directamente en las manos un mundo real más allá de la visión. Compatible con Playstation™ y Nintendo®64.

Playstation™

Digital Station Shock 2

Siente el estéreoshock en este mando totalmente ergonómico, con función digital y turbo, y compatible con Playstation™.



Nintendo® 64

Trilogy 64

El perfecto 3 en 1
Contiene mando ergonómico en forma de "T" con ministick ultra-resistente, memoria de 1 Mb y Shock Pack de doble velocidad para vibrar con tus juegos preferidos.

www.guillemot.com



Guillemot

Por la compra de una Consola Playstation™, un mando Cool Station más Memory gratis.





Pocos meses antes de la salida de su aventura importante, PROJECT ATHENA, SNK va calentando motores con el *RPG* basado en la magistral saga THE KING OF FIGHTERS. Mientras, en los salones recreativos, el culmen de la saga, KING OF FIGHTERS' 98, sigue haciendo estragos.













KING OF FIGHTERS KYO

Si alguna vez habías sentido cierta curiosidad por saber qué demonios hacen los luchadores de KOF entre torneo y torneo, con **KING OF FIGHTERS KYO** no sólo lo sabrás, sino que tomarás parte directa en los acontecimientos. **KOF KYO** es el tercer *RPG* creado por SNK para *PLAYSTATION*, siempre y cuando contemos con la aventurilla que venía junto al *pack* especial de REAL BOUT SPECIAL DOMINATED MIND. En el juego asumiremos el papel de Kyo Kusanagi, el cual irá encontrándose, en sus múltiples viajes en diversos medios de locomoción, con todos los personajes de la saga en su odisea por llegar a competir en el torneo KING OF FIGHTERS. El sistema de juego es básicamente el de un *RPG*, aunque no tomamos parte directa en el transporte del personaje por los lugares del juego. Todo funciona por medio de menús, así que, sino tienes ni idea de japonés, el único torneo que vas a catar es el de las chapas de tu barrio. El aspecto más original del programa de SNK es el de las batallas, en el que lucharemos de un modo similar al de muchos de los juegos de *PC-FX*, seleccionando primero los ataques y dejando al azar quién será el primero en golpear. Visualmente, unido a la alta calidad que tienen todas las pantallas del juego, las batallas constituyen una mezcla impresionante de *sprites*, efectos de luz y secuencias de vídeo. Aún no sabemos si, por llamarse KING OF FIGHTERS, el juego llegará a ser al menos traducido al inglés y lanzado en el mercado americano, aunque viendo lo que ocurrió con SAMURAI SPIRITS RPG lo vemos bastante improbable.

DOC

En el modo Battle podremos combatir contra la máquina o contra un «colega» utilizando los personajes que hayamos sacado previamente en el modo historia.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SNK
PROGRAMADOR	YUMEKOBO







INTERNATIONAL

SUP



SORTEAMOS 50

CONCURSO ISS PRO 98

NOMBRE: ....

APELLIDOS: ....

DOMICILIO: ....

POBLACION: ....

PROVINCIA: ....

C.P.: .... TEL.: .... EDAD: ....

Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

INCLUYE UNA DEMO JUGABLE DE
METAL GEAR SOLID

KONAMI y **SUPER JUEGOS** te invitan a participar en este fantástico concurso en el que podrás conseguir uno de los **50 ISS PRO 98** para ***PLAYSTATION*** que sorteamos. Para ello, únicamente deberás enviar el cupón adjunto (no valen fotocopias), con todos los datos completos, a la siguiente dirección: SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre **«CONCURSO ISS PRO 98»**.

ISS PRO 98

SOCCER PRO

SUPER NUEVO

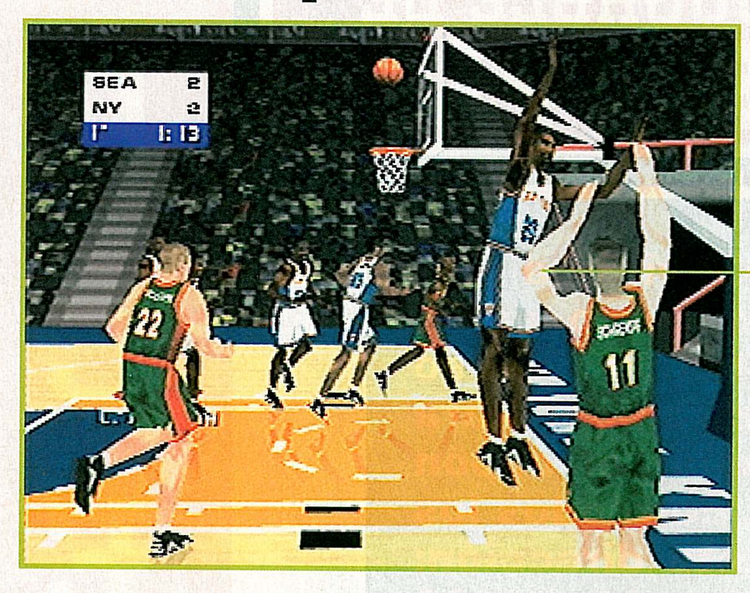
NBA LIVE'99

ELECT. ARTS

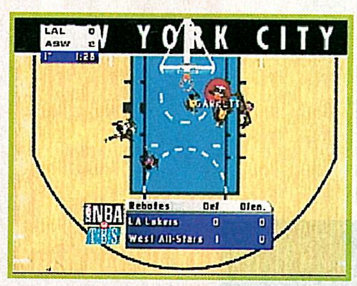
96 MEGAS

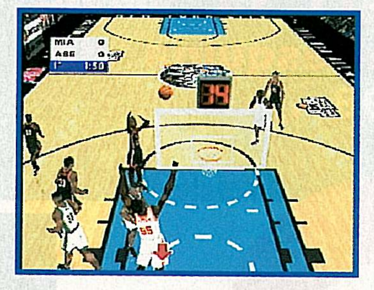
EE.UU.

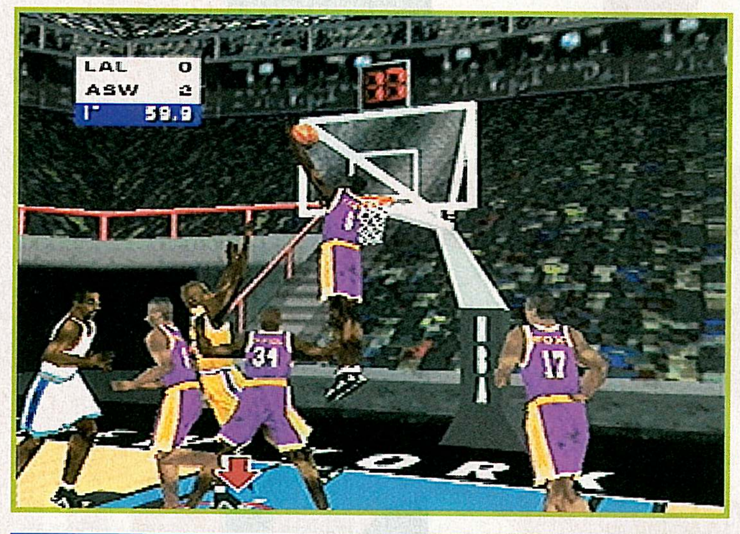
Más vale tarde que nunca



*El apartado gráfico es uno de los puntos fuertes del debut de **NBA Live** en **Nintendo 64**. En la captura de movimientos ha colaborado **Anthony Walker**. La capacidad técnica y, sobre todo, física de uno de los jugadores más destacados de la **NBA** se deja notar.*





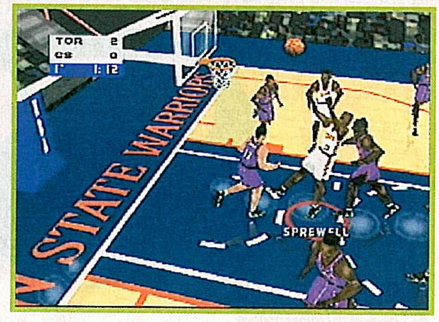


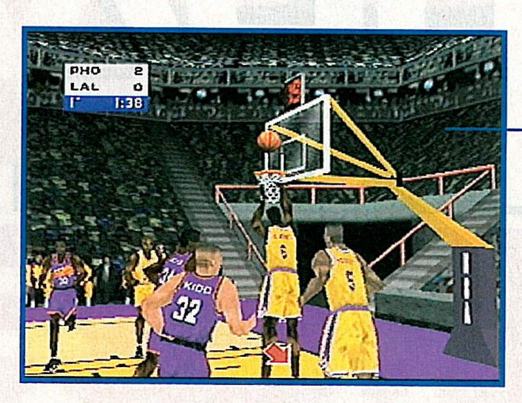




Aunque el comienzo de la **NBA** no está demasiado claro, ELECTRONIC ARTS ya tiene casi a punto el debut de **NBA Live** para ***Nintendo 64***. El juego tiene el corte clásico de toda la saga, añadiendo un espectacular modo *Arcade*. Poco a poco EA va lanzando sus clásicas sagas deportivas en los 64 *bits* de NINTENDO. En esta ocasión ha llegado el turno para el baloncesto, una disciplina que no cuenta con demasiados competidores en el soporte mencionado. En la misma línea de las versiones de NBA Live para ***PlayStation***, el nuevo programa de ELECTRONIC ARTS recoge una impresionante variedad de opciones además de la mayoría de los jugadores de la **NBA**.

Además de volver a contar con el concurso de triples, el juego incluye un nuevo modo *Arcade*. En el mismo las reglas pierden importancia, los jugadores multiplican por mil su capacidad atlética y el juego se hace mucho más dinámico. Además, cada acción esta acompañada por un sonido peculiar logrando un resultado al que no puede negarse la originalidad. Otro de los apartados en los que ELECTRONIC ARTS ha trabajado es en mejorar la inteligencia de la computadora, haciendo que ésta sea capaz de «leer» las jugadas del equipo contrario. En el diseño gráfico se ha puesto especial empeño en dos aspectos. El primero es la mejora de los rasgos faciales de los jugado-

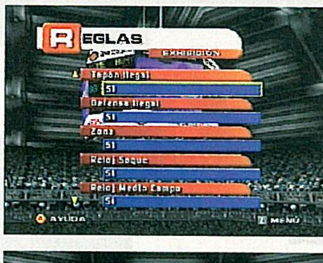




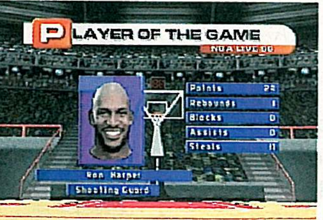
Aunque el cartucho ha tardado mucho en llegar hasta los 64 bits de NINTENDO, cuenta con la ventaja de que no hay muchos competidores.

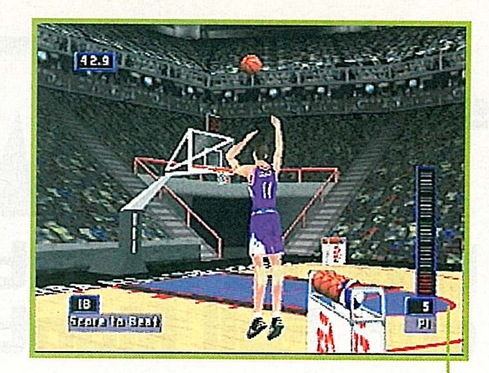
La NBA al completo

El hecho de que la NBA mantenga los traspasos paralizados impide a ELECTRONIC ARTS incluir la clásica actualización de plantillas. esta circunstancia hace que en esta ocasión se mantengan los equipos de la temporada anterior. por otra parte, en cada partido la computadora elige al mejor jugador del partido.

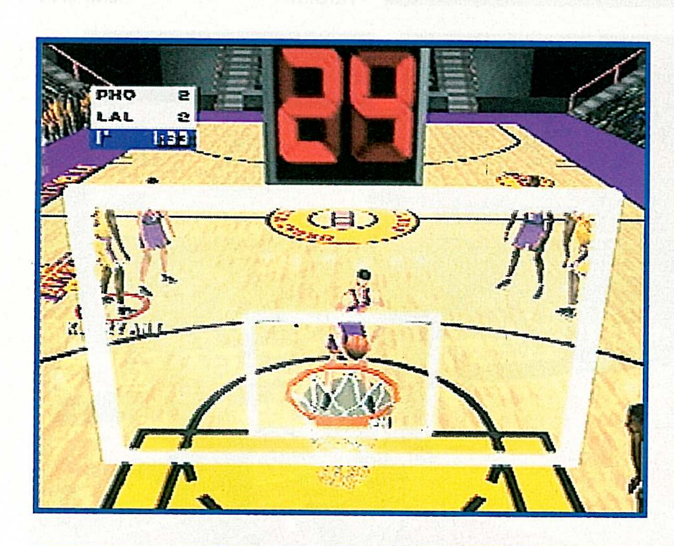


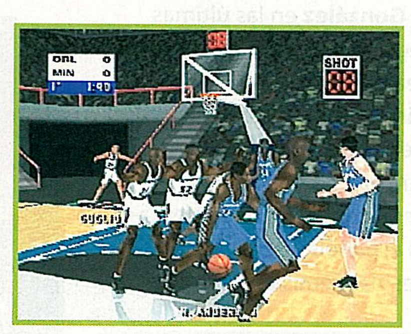


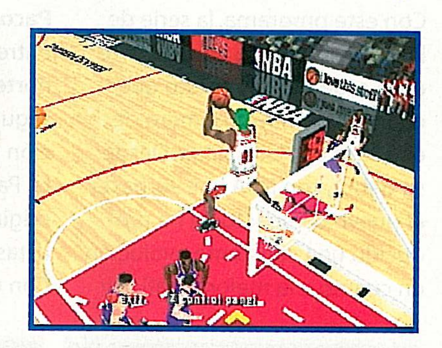




El concurso de triples es una de las últimas incorporaciones a la saga **NBA Live**. Esta versión de **Nintendo 64** también incluye este modo, recogiendo fielmente la mecánica de este espectacular concurso.



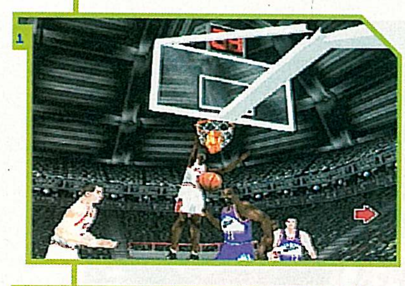




La popular saga NBA Live debuta en Nintendo 64 con un simulador de corte clásico.



Modo arcade





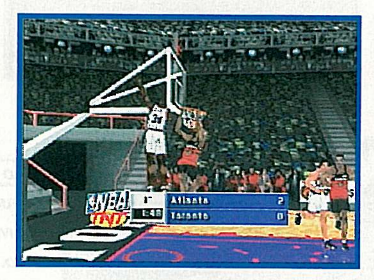


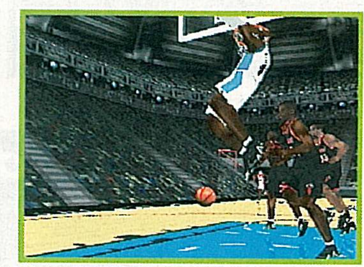
Una de las novedades recogidas en esta versión es la inclusión de un modo arcade. en el mismo, además de multiplicar la espectacularidad de todas las acciones, se incluyen una serie de sonidos para cada una de las acciones. una de las opciones, permite realizar el juego en el modo simulación, utilizando estos sonidos.

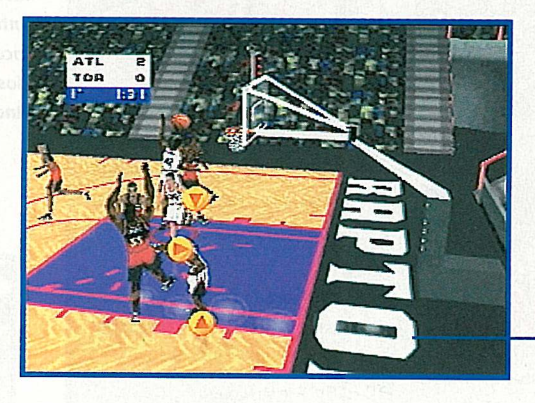
1 El modo arcade también permite contemplar las siempre espectaculares repeticiones.

2 Empujar a los rivales sin ser sancionado con una falta, es una de las posibilidades ofrecidas en este modo.

3 La espectacularidad de las acciones alcanza su máximo nivel con mates fuera del alcance de los mortales.







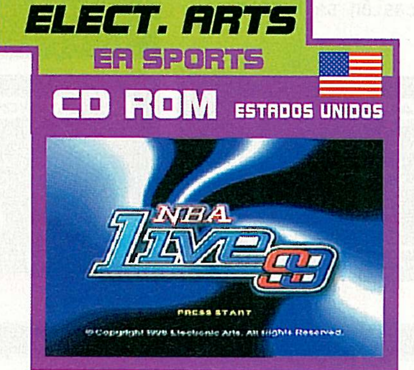
El control de los jugadores es relativamente sencillo. Para poder determinar el jugador receptor de un pase, es posible activar las flechas que indican su situación.

res, buscando un mayor parecido con la realidad. El segundo consiste en lograr movimientos más reales, para lo que se ha utilizado el sistema de *Motion capture*. En esta ocasión el jugador que ha colaborado pacientemente en esta tarea es el ala-pivot de los Celtics **Anthony Walker**. La variedad de cámaras es otro de los puntos fuertes de un juego que no entendemos cómo ha tardado tanto en llegar hasta ***Nintendo 64***. **CHIP & CE**

SUPER NUEVO

NBA LIVE'99

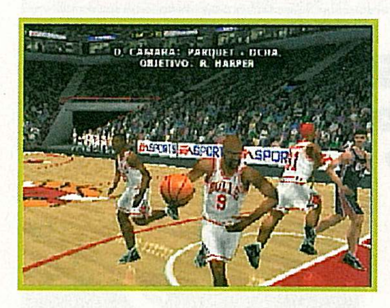
ELECT. ARTS
EA SPORTS
CD ROM ESTADOS UNIDOS



Basket de altura con Full Montes

La cuarta entrega de la saga para *PlayStation* recoge todos los alicientes de sus antecesores e incluye, como principal novedad, los comentarios del excéntrico **Andrés Montes**. Con este programa, la serie de ELECTRONIC ARTS se convierte en la saga de baloncesto que cuenta con mayor número de entregas en *PlayStation*. Desde su debut, con NBA Live 96, hasta el nuevo compacto, se ha producido una constante evolución en cuanto a la mejora gráfica y en el número de opciones. Sin embargo, en esta ocasión la principal novedad se produce en el apartado sonoro. Siguiendo el éxito logrado por los comentarios de **Manolo Lama** y **Paco González** en las últimas entregas de FIFA, la compañía norteamericana ha decidido seguir la misma línea de actuación en el deporte de la canasta. Para ello ha buscado la originalidad entre los comentaristas españoles de baloncesto. Con estas premisas el elegido no podía ser otro que el actual comentarista de la NBA en Canal + **Andrés Montes**. El juego incluye algunas de sus populares expresiones, haciendo que el desarrollo de los partidos sea mucho más ameno. En resumen, un juego que puede dar mucho que hablar **CHIP & CE**



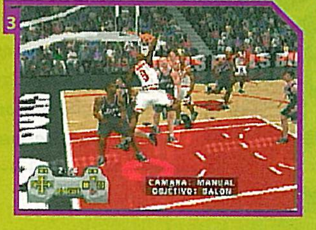




Secuencia de mates







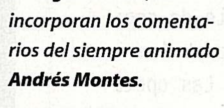


1 *El mate se inicia con una magnífica entrada a canasta, después de una buena circulación de balón.*

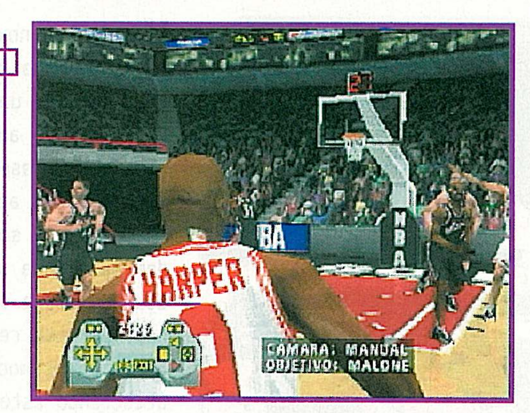
2 *Ya en el aire, la situación del defensa parece indicar un tapón de los que hacen época.*

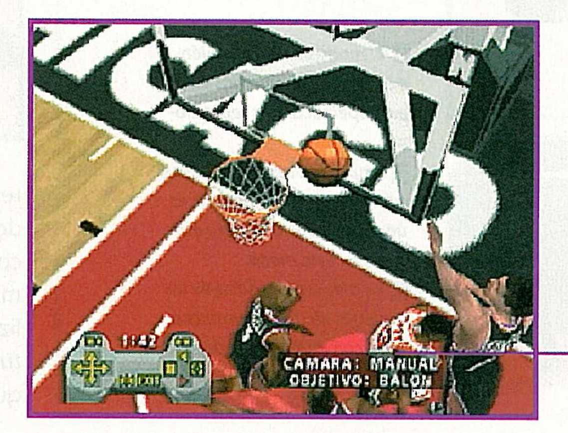
3 *El nueve de los bulls consigue evitar el tapón gracias a un prodigioso salto.*

4 *Una vez efectuado el mate, el jugador se queda colgado, al más puro estilo Nemesis.*



Lo más destacado de la nueva entrega de NBA Live es el apartado sonoro. Siguiendo la línea marcada por las últimas entregas de FIFA, se incorporan los comentarios del siempre animado Andrés Montes.





La variedad de cámaras y la posibilidad de utilizar múltiples repeticiones permiten obtener imágenes realmente espectaculares.

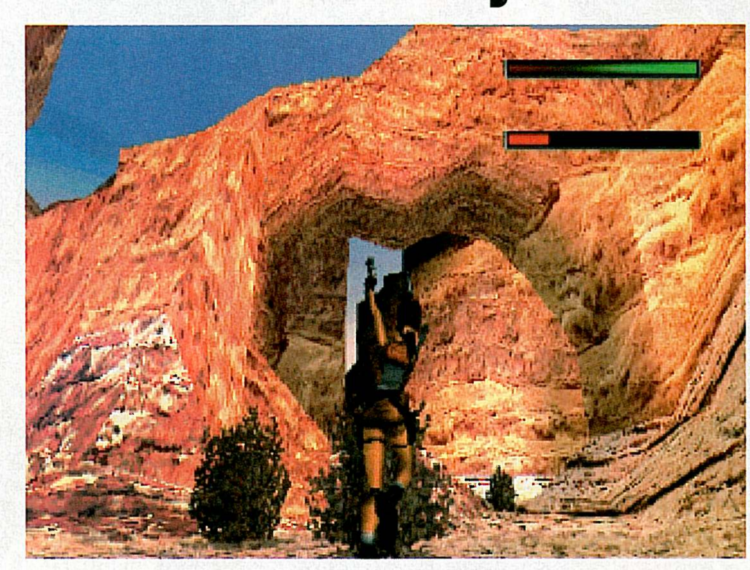

DUROS.
ENTRENADOS.
TERRORÍFICOS.
Y
PEQUEÑOS.
PEQUEÑOS GUERREROS
PlayStation
GRAN VIDEOJUEGO. PEQUEÑOS GUERREROS.
PEQUEÑOS GUERREROS; LA PELICULA, EN LOS CINES A PARTIR DEL 9 DE OCTUBRE. JUGUETES DISPONIBLES EN LAS MEJORES TIENDAS.
DREAMWORKS INTERACTIVE
ELECTRONIC ARTS
Distribuye ELECTRONIC ARTS SOFTWARE Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.º Local 2 28037 Madrid Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65
TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40

TOMB RAIDER

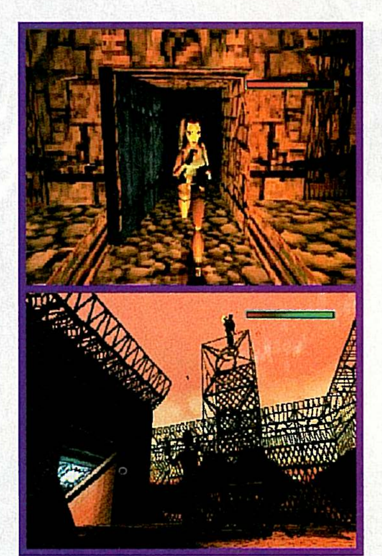
EIDOS
Core Design
CD ROM
Reino Unido

TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT

Lara se pone de nuevo a la faena



¿Quién podía siquiera cuestionar la más que obligada aparición de una tercera entrega de las aventuras de la heroína más heroína del mundo? Sólamente los detractores de un Tomb Raider II que, efectivamente contaba con sus fallos, pero que no dejaba de ser un grandísimo juego capaz de aportar lo que de él se esperaba: mucha jugabilidad. Mucha gente, y nos referimos a la prensa especializada, se encargó de lapidar la reputación lograda por Tomb Raider, aunque los incondicionales de la saga, los verdaderos amantes de las aventuras de Lara, nunca nos sentimos defraudados por un juego que sí ofrecía más de lo mismo, pero con notables mejoras, sobre todo a nivel gráfico. Otra cosa es que **Tomb Raider III** no haya aprovechado el tiempo transcurrido entre ambas versiones para mejorar aún más conceptos como el motor 3D o determinados fallos que en la segunda parte «cantaban» bastante, como los personajes que levitaban misteriosamente cuando eran abatidos. Es pronto para hablar acerca de las características con que contará la versión final de **Tomb Raider III**, pues la *beta* con la que hemos trabajado tampoco ofrece demasiadas pistas. Lo que sí podemos asegurar es que el nuevo motor 3D permite obtener gráficos en una resolución mayor a la habitual (hasta 512x240 *pixels*), sin necesidad



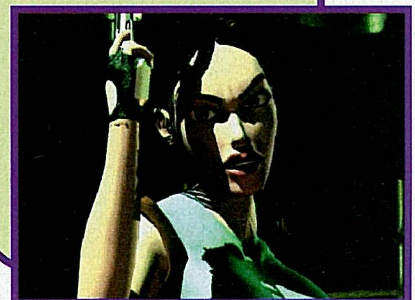


Que buena que está...

...en cada secuencia que aparece durante el juego. Como podéis comprobar por las imágenes, la anatomía de Lara ya no está limitada a los toscos polígonos que antaño adornaban el contorno de su esbelta figura. La tecnología avanza que es una barbaridad, tanto como para ser capaz de traernos a una Lara Croft casi tan real como la de carne y hueso que hace unos días visitó nuestro país. Sabéis que las secuencias de introducción de los anteriores Tomb Raider eran pequeñas obras maestras. Estas son aún mejores, así que no nos extrañaría nada que las nuevas secuencias acaben apareciendo en la nueva edición de **Imagina**. Quién sabe.







ER III

de tener que recurrir a modos de pantalla entrelazados. Las luces de los escenarios han pasado de ser estáticas a dinámicas, o lo que es lo mismo, cada elemento del decorado, personajes incluidos, sufrirán el cambio en la intensidad de la luz. Ya no serán únicamente los personajes quienes perciban este efecto (como en TR II). Muchos pensaréis que en TR II ya ocurría esto, poniendo como ejemplo las bengalas que Lara lanzaba. Tenéis razón, pero la diferencia es que en **TOMB RAIDER III** habrá mucho más que bengalas. Por poner un ejemplo, la luz del Sol incidirá en la percepción de las imágenes. Si estamos de frente a él, la imagen se tornará oscura, y si estamos de espaldas, ésta se tornará más nítida. La estructura de los escenarios se ha mejorado notablemente, aunque de ese aspecto se habla más detenidamente en el apartado dedicado a los mapeados. Mientras, se ha incluido una cuidada representación de la metereología, con efectos de niebla, nieve,

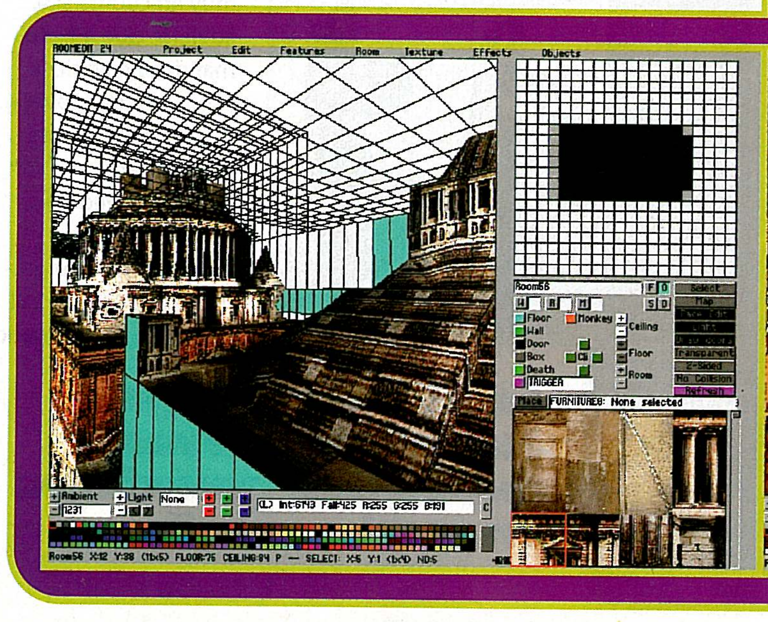
Los mapeados

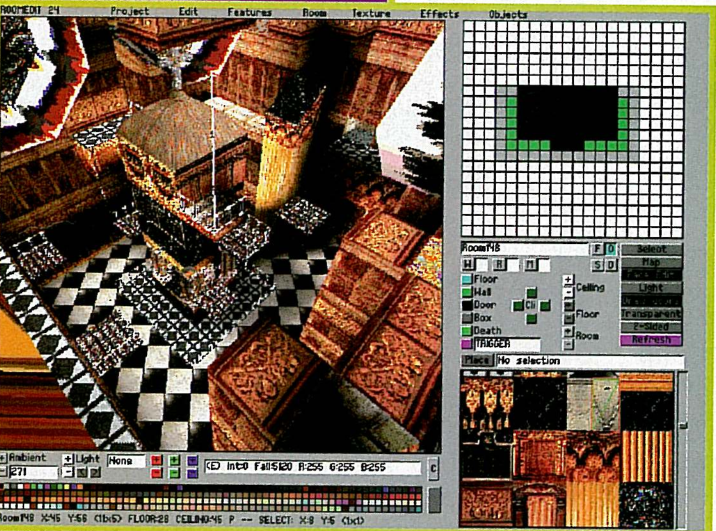
¿Os acordáis de los bloques y cubos que conformaban los escenarios de TR y TR II? Pues olvidaros de ellos porque TOMB RAIDER III ha mejorado, y mucho, su motor 3d. Los escenarios cuentan ahora con formas mucho más elaboradas, gracias a la utilización de formas triangulares. También se han creado nuevos efectos gráficos, como el agua (mucho mejor que en TR I y II), semitransparencias y reflejos. Y todo ello a mayor velocidad.

LARA Y SUS MODELITOS

Hasta cinco nuevos «looks» mostrará Lara en el transcurso de la nueva aventura. Todos ellos sabiamente diseñados para resaltar las cualidades anatómicas de la heroína. ¡Qué tendrá esta chica!

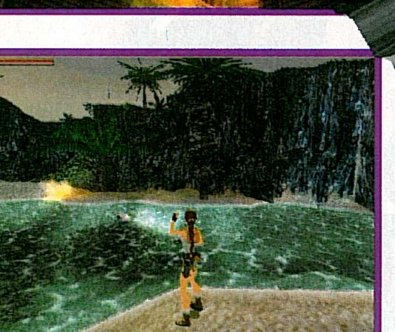






TOMB RAIDER III







lluvia, etc. **Tomb Raider III** también se ha vuelto un poco más «salvaje», pues ahora la sangre correrá a borbotones por el suelo cuando alcancemos a cada uno de los enemigos. Enemigos que, por cierto, han aumentado en número, con la incorporación de nuevas especies aún más peligrosas. Las reacciones de éstos serán mucho más estudiadas, gracias a la incorporación de una cierta inteligencia artificial, por lo que habrá que olvidarse de enfrentarse a ellos como habitualmente acostumbrábamos. Si los patrones de ataque cambian, también lo hacen los movimientos de Lara, cuyo repertorio ha variado de forma ostensible, incorporando hasta un total de aproximadamente una docena de nuevas acciones. Y para terminar con el capítulo de novedades, es imprescindible hablar del Kayak, el nuevo vehículo que Lara manejará, en lo que promete ser uno de los aspectos más espectaculares del juego. El soporte *Dual Shock* está contemplado, una opción a tener muy en cuenta si se advierte que ambos mandos analógicos servirán para mover a Lara y variar la vista respectivamente. Son muchas novedades para una tercera entrega más que prometedora que está al caer.

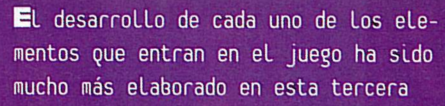
J. C. MAYERICK

ST. PAUL'S CATHEDRAL

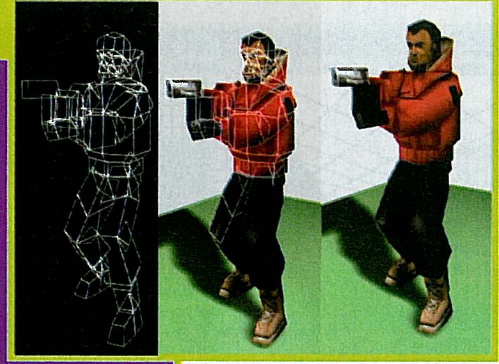
*El nivel que se desarrolla en **Londres** guarda una espectacular aventura por los exteriores de uno de los edificios más impresionantes del mundo, la catedral de San Pablo.*

Enemigos e items





El desarrollo de cada uno de los elementos que entran en el juego ha sido mucho más elaborado en esta tercera entrega de la saga. Se han utilizado muchos más polígonos para representar con mayor perfección la anatomía de cada uno de los personajes, así como las texturas, que al contar con un detalle mucho mayor, permiten obtener resultados mucho más espectaculares y detallistas. Todo ello ha sido posible gracias a la creación de un nuevo motor 3D capaz de rendir a un nivel semejante al de las dos entregas anteriores, pero, eso sí, con resoluciones mucho mayores.



La nueva entrega incorpora nuevas y excitantes novedades en su desarrollo


DETRÁS DE ESTA PUERTA
SE ENCUENTRAN OTROS MUNDOS

TUROK 2

ACCLAIM
Iguana Ent.
256 MEGAS
EE. UU.

Una opción para lograr lo imposible

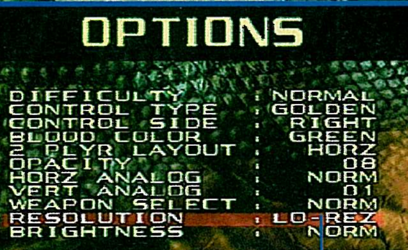


Aunque en nuestro número pasado ya os ofrecimos una *preview* de **Turok 2**, no hemos podido resistir la tentación de mostraros el aspecto que tendrá este juego con el nuevo cartucho de ampliación de memoria de ***Nintendo 64***. Para que no se nos asusten los que no estén familiarizados con el tema, para jugar a **Turok 2** no es fundamental tener este nuevo cartucho de ampliación ya que, al fin y al cabo, se trata sólo de una opción para potenciar su aspecto gráfico. Gracias a este periférico con 4 megas de RAM, que muy pronto sacará a la venta en **España** NINTENDO con un precio que rondará las 4.990 pesetas, **Turok 2** cobra una nueva dimensión gráfica al poder disfrutar de todo el juego en alta resolución, con unos movimientos mucho más veloces y con unos giros tan suaves como podáis imaginar. Para que os hagáis una idea, estamos hablando de una calidad gráfica muy similar a la que pueden gozar los usuarios de ***PC*** con ordenadores de última generación que utilicen potentes tarjetas gráficas. Otros títulos de ACCLAIM que emplearán próximamente este cartucho de cuatro megas serán NFL Quarterback´98 y NBA JAM´98.

DE LUCAR









*Gracias a este nuevo periférico, que aumenta en 4 megas la memoria RAM de **N64**, los juegos cobran un aspecto colosal. En **Turok 2**, los gráficos en alta se activan en el menú de opciones.*

Algo Muy Salvaje





En TUROK 2 hallaréis unas cuantas armas verdaderamente salvajes y sangrientas. el troquelador de cerebros y el disco dentado son quizá las que más estragos hacen en los enemigos.



*Aunque sin esta ampliación de memoria **Turok 2** sigue teniendo una calidad gráfica extraordinaria, con ella la cosa adquiere ya tintes absolutamente épicos. Esperemos que cunda el ejemplo.*

SUPER NUEVO

TOCA 2

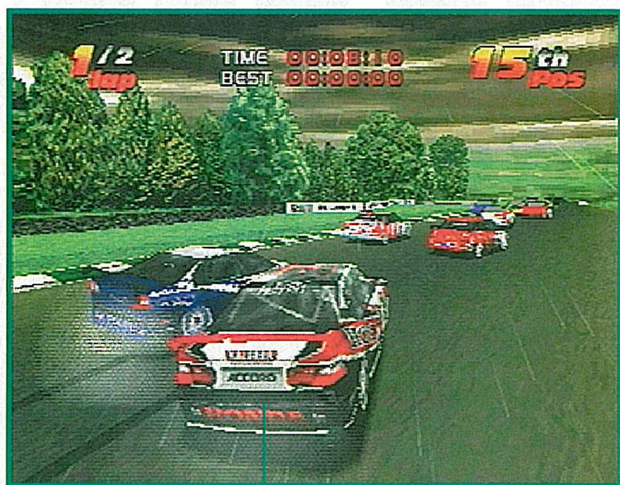
CODEMASTERS
CODEMASTERS
CD ROM
REINO UNIDO

Ya no basta con correr para ganar

La primera entrega de TOURING CAR para ***PLAYSTATION*** supuso una agradable sorpresa para los amantes de los juegos de conducción realista, espectaculares en lo gráfico y, sobre todo, para aquellos que gustaran de títulos con un alto nivel de exigencia en el pilotaje. Pues bien, para aquellos que aún tengan fuerzas para enfrentarse a un reto tan complejo como aquél, CODEMASTERS está ultimando lo que será el futuro **TOURING CAR 2**, una secuela mejorada en la que encontraréis pocas pero jugosas novedades. Gráficos en alta resolución, ocho nuevos vehículos, nuevas escuderías, diez circuitos más, paradas en boxes estratégicas, daños en las carrocerías, tiempo variable durante las carreras y nuevos modos de juego, entre ellos uno para dos jugadores simultáneos con cable *link*, son sólo una parte de las innovaciones introducidas en esta entrega. Por lo demás, en **TOURING CAR 2** tendrá un rigor en la conducción similar al de su antecesor, por lo que no os faltarán trompos, tortazos y las habituales salidas de pista en cuanto piséis fuera del asfalto. Otro aspecto, aunque no estaría de más catalogarlo como contratiempo y que no deberéis perder de vista, es el tema de las paradas en boxes y los cambios de condiciones climatológicas durante la prueba. Con un poco de práctica y la nueva opción para ajustar los componentes, es posible que logremos que esta edición acabe por ser mucho más asequible y que pase a formar parte, junto a GRAN TURISMO y COLIN MC RAE, del Olimpo de los juegos de coches.

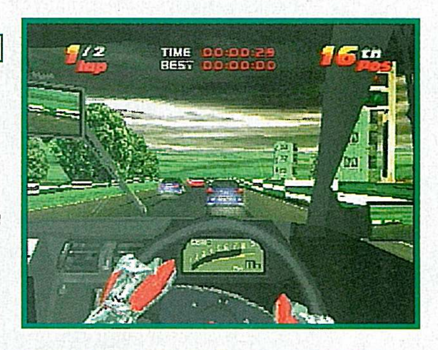
DE LUCAR

*Como deja bien claro esta presentación repleta de mensajes de cómo será el **TOURING CAR 2**, esta versión es sólo una beta y está al 75% de su programación final.*





*Como en su día ocurrió con la primera entrega, en **TOURING CAR 2** es tremendamente sencillo acabar fuera de la carretera. Los trompos son constantes.*



Nuevos vehículos para estamparte casi todo el rato



Toda innovación es siempre algo digno de agradecer, pero estos nuevos cacharros son aún más indómitos que los de competición normal. No corren, vuelan y, para colmo de males, derrapan como auténticas perras.



SUPER NUEVO

PSYBADEK

Psygnosisdélico





*Aunque **Psybadek** parezca un pelín psicodélico, la verdad es que es de lo más interesante que hemos visto de PSYGNOSIS en juegos de este tipo. Habrá que esperar a la versión definitiva para ver si el nivel se mantiene.*



PSYGNOSIS es una de las compañías europeas que más prestigió logró tras el lanzamiento de ***PlayStation*** (con los inolvidables Destruction Derby y Wipe Out), un prestigio que ya había ganado en una etapa anterior, cuando las consolas de16 *bits* eran las grandes dueñas del mercado. PSYGNOSIS es además una de las compañías que mejor sabe programar y que, a su vez, menos claro tiene el concepto de jugabilidad. Es capaz de dejarnos con la boca abierta a través de un motor 3D magnífico y unos efectos increíbles y, al mismo tiempo, aburrirnos soberanamente. Con **Psybadek**, la primera de las dos características se cumple de lleno, ya que todo en el juego está cuidado hasta el más mínimo detalle. La segunda es pronto para valorarla, pues aún quedan muchos retoques por hacer a lo que será la copia maestra del juego. Por lo que hemos podido testear en estos días, lo cierto es que **Psybadek** ofrece una variedad considerable de niveles, con fases que combinan la velocidad con la puntería, o con nuestros buenos reflejos. Esta variedad es la que hará posible, o al menos eso deseamos, que PSYGNOSIS halle, de una vez por todas, la receta perfecta.

J. C. MAYERICK





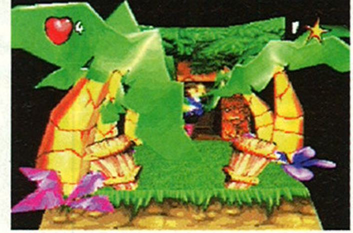


Psygnosis intenta crear la combinación perfecta entre calidad y jugabilidad



1. *La pantalla de selección de idioma, con elementos «típicos» de cada país.*
2. *Xako y Mia, dos nombres «super-pijos» que sólo gustarán a niñatos como **Doc**.*
3. *El transportador es la forma más rápida de moverse por los diferentes niveles.*





La fase de los pingüinos nos invita a potenciar nuestra puntería tostando la vida a estos pobres animales.


CENTRO MAIL
www.centromail.es
¡Resérvalo Ya!
UN CHUBASQUERO DE REGALO* AL COMPRAR TU TUROK 2 (N 64)
* PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA FIN DE EXISTENCIAS
9.990 PTAS
TUROK 2
SEEDS OF EVIL™
Turok, Protector de la Tierra, es la única esperanza para derrotar a las hordas alienígenas que invaden el Mundo Perdido y acabar, en un enfrentamiento suicida, con "Primagen", la nueva amenaza que planea sobre el Universo. Turok cuenta con las armas más salvajes y sanguinarias jamás vistas: Taladro Cerebral, Sierra Boomerang Descuartizadora, Lanzallamas Incinerador, Sensores Explosivos de Movimiento, Rifle Voltaico, Trituradora, Arco con Mira Telescópica..
¿Serán suficientes para afrontar la batalla más terrorífica jamás vista?
¡Turok 2, el más bestial!
Acclaim
GBoy 5.990 PTAS
GAME BOY
Compatible GB COLOR
Turok 2 Seeds of Evil © 1998 Acclaim Entertainment Inc. All Rights Reserved

SUPER NUEVO

DEVIL DICE

Juega a los dados

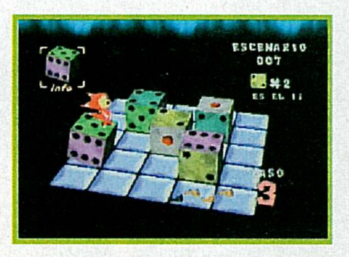
Sony C.E.
SHIFT
CD ROM
JAPON

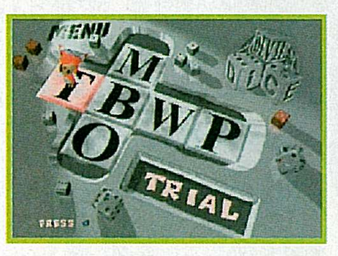


Es lo que nos faltaba por ver en cuestión de juegos tipo puzzle, aunque todo hay que decirlo, el desarrollo de DEVIL DICE no es especialmente novedoso. Por un lado nos recuerda al clásico SOKOBAN (sólo nos recuerda) y por otro a BOXXLE, un juego para ***GAME BOY*** que, esta vez sí, incorporaba los dados en su desarrollo. **DEVIL DICE** propone un sistema de juego tan sencillo como adictivo: juntar dos o más dados cuyas caras superiores sean idénticas. Sobre esta base se asienta un juego realmente divertido en el que sus tres modos de juego suponen toda una prueba a nuestras habilidades. Hacer desaparecer todos los dados que hay en pantalla en un número determinado de movimientos o, aún más sencillo, hacer desaparecer el mayor número de dados en el menor tiempo posible, son, muy por encima, las propuestas de **DEVIL DICE**, un título que además está perfectamente programado. La mejor prueba de ello es que **DEVIL DICE** ha conseguido unas ventas extraordinarias en **Japón**, un país donde este tipo de juegos ya cuenta de por sí con una aceptación más que considerable. No os vamos a contar más, el mes que viene os destriparemos un juego que podría suceder al mismísimo TETRIS con toda dignidad.

J. C. MAYERICK

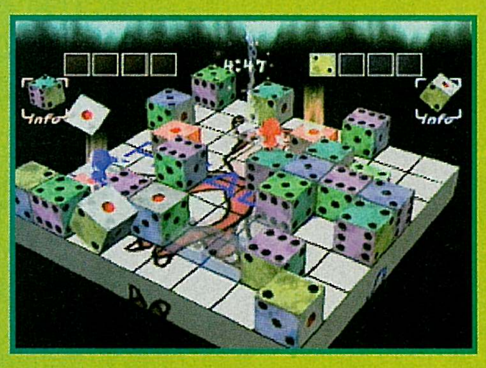






Desde el menú principal se puede acceder a los diferentes modos de juego: Trial, Battle, Wars y Puzzle, así como a la pantalla de opciones y al manual de iniciación para dar los primeros pasos.

Una nueva rareza



*Todos los juegos de tipo puzzle necesitan de un periodo de aprendizaje, pero **DEVIL DICE** es uno de esos pocos títulos cuyo sistema de juego resulta, al igual que TETRIS, muy intuitivo.*





Manual, Zoom e Idioma

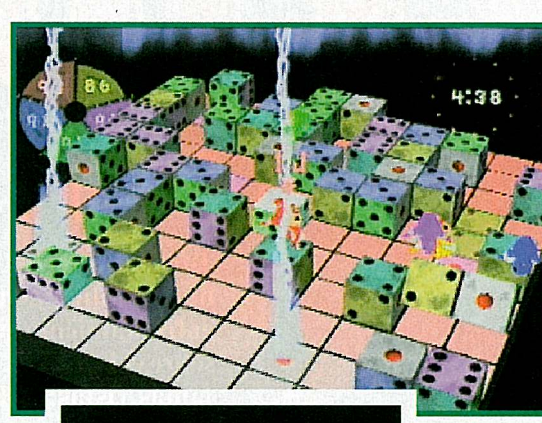




1 *El modo Manual describe cada uno de los conceptos que **DEVIL DICE** encierra.*

2 *En algunos modos de juego, como el Trial, es posible hacer Zoom.*

3 *Los textos en castellano son especialmente útiles en el modo Manual.*





Que sea un juego con un concepto muy sencillo no quiere decir que gráficamente tenga que ser malo.

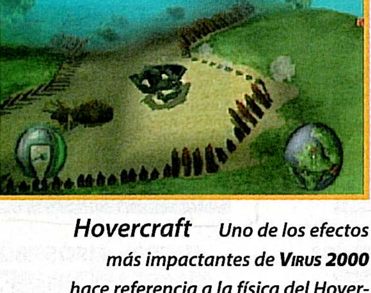
V2000

UBI SOFT
GROLIER
CD ROM
REINO UNIDO

Todo un clásico del viejo Archimedes



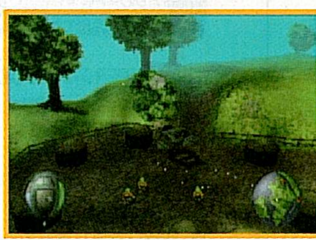
Aprovechando que el final del milenio está cerca, GROLIER ha rescatado de los archivos del *software* un juego cuyo éxito, no sabemos muy bien por qué, sobrepasó con mucho lo esperado. Fue programado por un tal **David Braben**, inicialmente para el ***Acorn Archimedes***, y se llamó Zarch, aunque en el año 1988 fue convertido a varios sistemas diferentes, como el ***Zx Spectrum***, ***Amstrad CPC***, ***Amiga***, ***Atari ST***, etc, con el nombre de Virus. El juego en cuestión nos ponía a los mandos de una nave cuyo control, en un entorno 3D muy elemental, era casi imposible. Lo cierto es que el aspecto del juego ha cambiado bastante. Se ha pasado del modo alámbrico de los juegos de aquellos días a las detalladas texturas que el *hardware* de ***PlayStation*** permite. La esencia es la misma, pero por mucho que miremos, son versiones que tienen poco que ver entre sí. **J. C. MAYERICK**







Hovercraft *Uno de los efectos más impactantes de **Virus 2000** hace referencia a la física del Hovercraft. Es un delicia saltar por encima de las colinas a toda velocidad. Por supuesto, el control de la nave en **Virus 2000** es infinitamente mejor que en Zarch (Virus), cuyo control era todo un tormento.*

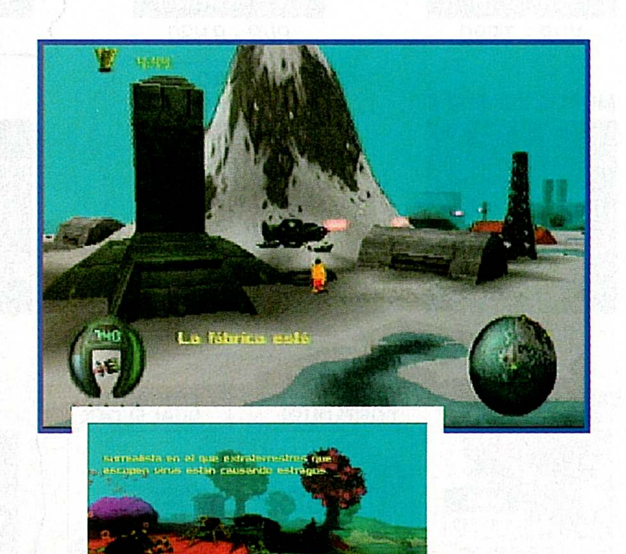




El clásico Zarch para Archimedes vivirá una segunda juventud







A falta de Archimedes...



1 *Ahí va la pantalla de presentación de la versión del año 1988 para **ZX Spectrum**.*

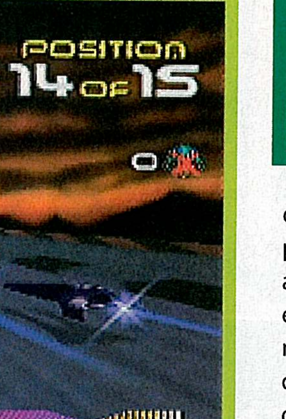
2 *El entorno 3D, aunque no lo parezca, tenía un mérito considerable.*

WIPE OUT 64

PSYGNOSIS
PSYGNOSIS
64 MEGAS
REINO UNIDO

El clásico revive en Nintendo 64





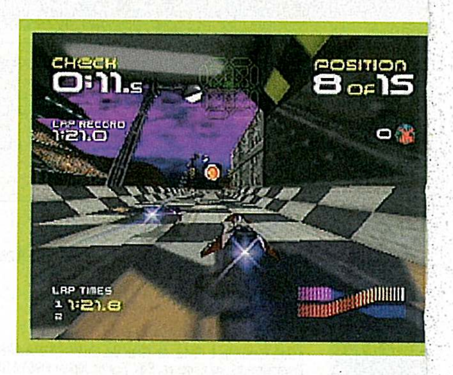
Como en muchas otras cosas de la vida, en el mundo del videojuego hay algunas cuestiones realmente difíciles de comprender. Así, la saga WIPE OUT para 32 *bits*, que cosechó un enorme éxito tanto de crítica como de ventas, no ha tenido una legión de imitadores cuando otros títulos con mucho menos poderío y clase han tenido a los pocos meses unas cuantas réplicas más o menos inspiradas. Pues bien, la excepción de la regla en el mundo del videojuego debe ser WIPE OUT. Una posterior versión para **SATURN**, la segunda parte para **PLAYSTATION** y esta entrega para **NINTENDO 64**, son los únicos herederos reales de esta saga tan emblemática.

En líneas generales se puede decir que **WIPE OUT 64** sigue las mismas pautas que sus antecesores, aunque también son detectables algunos cambios realmente atractivos que pueden aumentar en bastantes enteros su cotización. Para empezar, en esta versión se ha trabajado mucho más el tema de la jugabilidad y, seguramente por las prestaciones del *joystick* analógico del mando de **N64**, este **WIPE OUT 64** es el más manejable y sencillo de pilotar de todos los existentes. Ahora, gracias a esta agradecida circunstancia, resulta mucho más fácil trazar las curvas, atrapar los *items* y, lo que es más importante, nuestro amplio arsenal se muestra mucho más efectivo. Otro aspecto que agradecerán los aficionados es la presencia de un excelente modo para varios jugadores simultáneos que añade a la calidad y jugabilidad clásica de este título toda la garra, los piques y la emoción de un modo *versus* con cuatro participantes. Este puntito extra de intensidad convierte a **WIPE OUT 64** en el más divertido, atractivo y con más posibilida-



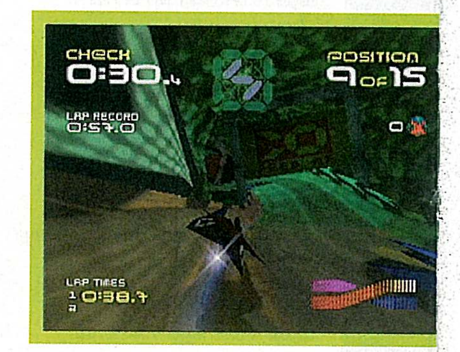
*Como en todas las creaciones de la compañía británica PSYGNOSIS, los juegos de luces y los efectos especiales vuelven a tener un papel estelar. Son de lo mejor que veréis en **NINTENDO 64**.*











*Las excelentes cualidades del mando de **NINTENDO 64** nos facilitarán muchísimo las cosas a la hora de pilotar y, lo que es más importante, al apuntar nuestras armas.*

Más jugable que nunca

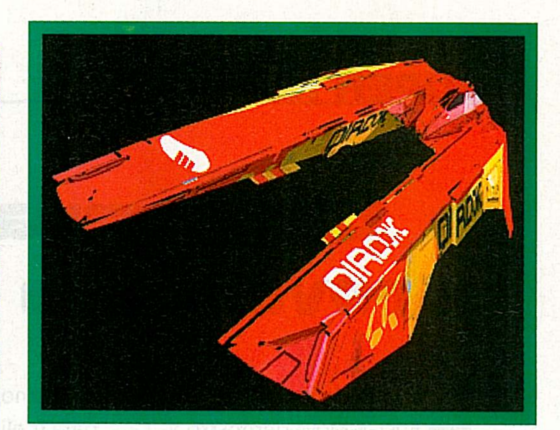




En *PlayStation* era necesario el cable *Link* para poder disfrutar del modo para dos jugadores simultáneos. Por suerte, en *Nintendo 64* sólo será necesario que os hagáis con cuatro mandos. La verdad es que merece la pena porque está realmente logrado y puede proporcionarnos momentos únicos.

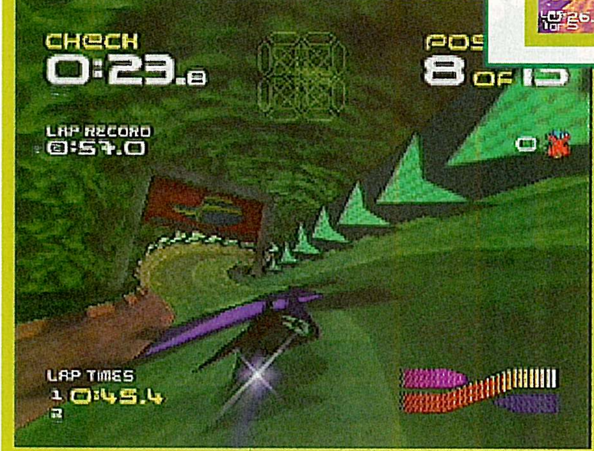


*Los equipos, naves y los circuitos de esta edición para **Nintendo 64** son los mismos que en Wipe Out 2097 de **PlayStation**.*



Los amantes de la velocidad y la acción están de suerte





Los trazados de los circuitos son casi tan complejos como los apuntes de Van Gaal tras la expulsión de Nadal en los Campos de Sport del Sardinero. A lo mejor hemos exagerado un poco.









des de perdurar en el tiempo de toda la saga. Por lo demás, **Wipe Out 64** conserva toda la belleza gráfica, la perfección técnica en los movimientos y la velocidad enloquecedora que encumbró a esta saga de PSYGNOSIS. En contra de lo que muchos pensaban, el suavizado de texturas característico de cualquier título para *Nintendo 64*, le sienta de maravilla a **Wipe Out 64**. Para terminar este primer contacto, nos gustaría recordar que esta entrega contará también con una banda sonora que, por fin, ha sabido explotar las posibilidades del *chip* de sonido de esta consola. Sólo por eso ya merece la pena contar con **Wipe Out 64**.

DE LUCAR

Explosión o victoria







En Wipe Out 64, llegar entre los tres primeros resulta algo más sencillo que en anteriores ediciones. Aún así, también es bastante normal que caigamos unas cuantas veces en el intento. Las dos causas más normales de fallecimiento son el fuego enemigo y la falta de tiempo.



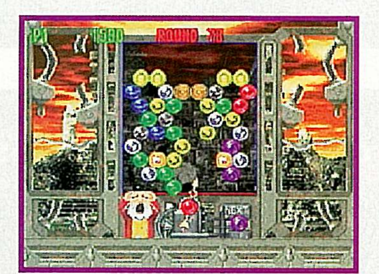
SUPER NUEVO

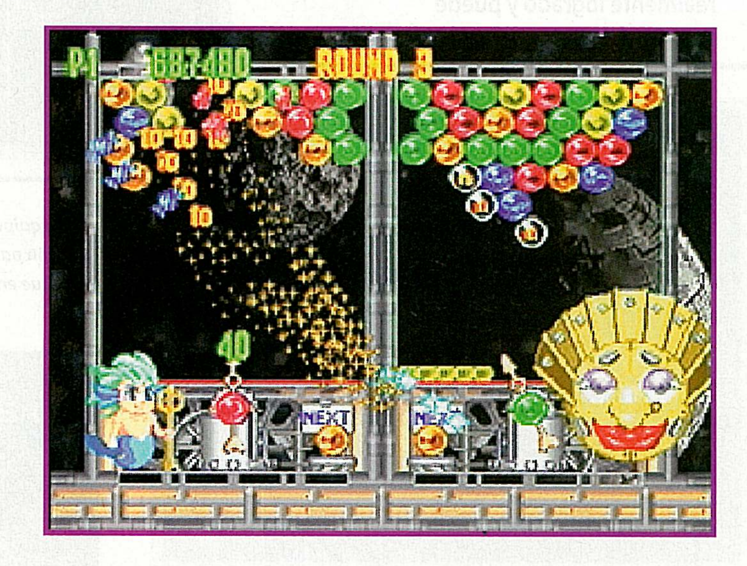
BUST A MOVE 4

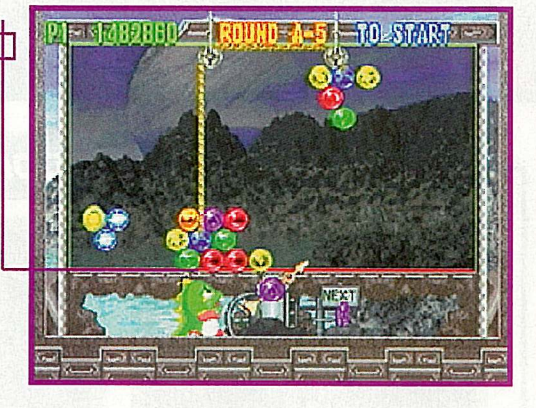
ACCLAIM
TAITO
CD ROM
JAPON

Las pompas van a reventarlo todo

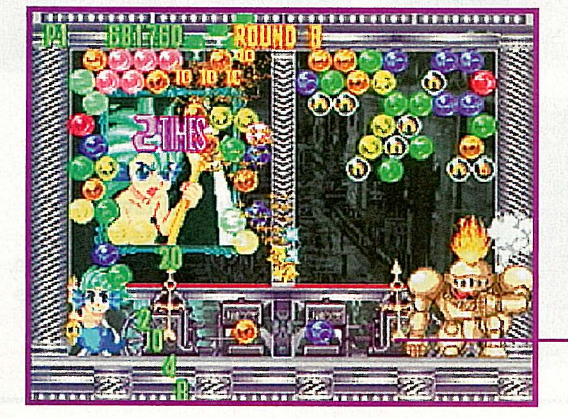
La saga de juegos de puzzle Bust-a-Move demostró a mucha gente que para triunfar en el mundo del videojuego a veces no es necesario destrozarse la cabeza buscando un diseño gráfico superespectacular o una mecánica tremendemente compleja. Para aportar más pruebas llega ahora **Bust-a Move-4**, una entrega que atesora la misma jugabilidad y unas cuantas novedades que afectan tanto a las modalidades como al desarrollo del juego. Aunque todo básicamente se reduce a lo mismo, en lanzar la bolita para ir eliminando otras estructuras de bolas, ahora también deberemos tener en cuenta la presencia de unas nuevas estructuras soportadas por poleas que suben y bajan complicándonos bastante la existencia. Resulta increíble, pero este cambio tan simple puede alterar completamente, y en tan sólo unos segundos, el desarrollo de una partida prácticamente ganada. Pero esa es sólo una de las novedades de **Bust-a Move-4**. Por citar algunas de ellas, diremos que esta entrega cuenta además con nuevas modalidades de juego (con un modo historia en el que incluso podremos conocer nuestro futuro a través de las cartas del Tarot), nuevos personajes con alucinantes ataques especiales, una banda sonora tan divertida y pegadiza como en anteriores ocasiones, editor de escenarios y las voces más desternillantes. Con todas estas innovaciones y su explosiva jugabilidad no creemos que nadie pueda resistirse a **Bust-a-Move 4**. DE LUCAR





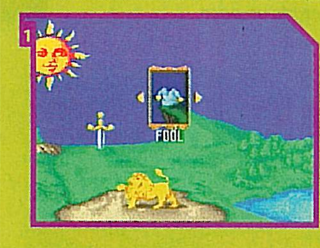


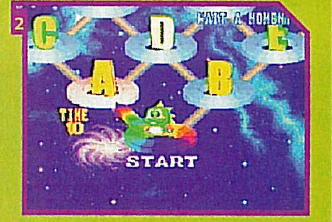
*Aunque alguno crea que son una memez, los escenarios con estructuras soportadas por poleas son más chungas que las respuestas de **Poli Díaz** al Test de Inteligencia de la **Nasa**.*



Si lográis derribar varios grupos de bolas seguidas, conseguiréis uno de los nuevos ataques especiales. No os perdáis los lamentos del rival.

Dentro del juego









1. *Aunque consta de más de 100 fases, con este modo historia podréis conocer vuestro futuro.*
2. *Esta estructura os resultará ya familiar, pero lo que hay detrás es absolutamente novedoso.*
3. *Cada uno de los diez personajes de **Bust a Move 4** cuenta con ataques especiales propios.*
4. *Con varios modos de dificultad distintos, alcanzar esta cifra en el más difícil es todo un record.*

PlayStation • Puzzle

SUPER NUEVO

ASTEROIDS

Clásico remozado

Si hay un juego, además de GALAXIAN y SPACE INVADERS, que probablemente ha obligado a los usuarios más maduritos a robarle la cartera a la madre del bolso y a gastarse sus pagas de los domingos en los salones recreativos, ese es sin duda **ASTEROIDS**, el célebre *arcade* monocromo de WILLIAMS de la nave triangular y las rocas transparentes que tanta adicción era capaz de proporcionar. Después de aparecer en la primera recopilación de clásicos de la compañía americana, ACTIVISION ha decidido recuperar el espíritu de este juego y dotarle de un aspecto gráfico acorde con lo que se estila hoy en día, pero sin perder ni un ápice de la mecánica que tantos frutos obtuvo hace casi dos décadas. Disparar a las rocas hasta que se van dividiendo y eliminar a los pedazos más pequeños sigue siendo el objetivo del juego. También veremos naves enemigas y, como novedad, se han incluido poderes nuevos, como minas y demás armas que nos ayudarán a finalizar con éxito los niveles de las fases. Estas diferencia con respecto al original nos hacen verlo más como un clónico de **ASTEROIDS** que como una segunda parte o un *restyling* del juego y, aunque la *beta* a la que hemos tenido acceso dista mucho de estar finalizada, esperamos que el producto final consiga batir al que para nosotros es el mejor imitador del clásico de los 80, el genial MAELSTROM de ***MACINTOSH***.

THE SCOPE

ACTIVISION
ACTIVISION
CD ROM
EE.UU.





*Un botón para acelerar, otro para disparar y otro para disparar las armas especiales. No se necesita nada más para jugar con **ASTEROIDS**, un juego tan sencillo en su planteamiento como jugable.*







Como podéis observar, gráficamente no es gran cosa, aunque obviamente no tiene nada que ver con lo que en su día pudimos jugar en los salones recreativos. También es cierto que el desarrollo del juego no da para muchos virtuosismos gráficos.



Introducción





Lo mejorcito que se puede encontrar en cuanto a gráficos se refiere es en las secuencias de introducción, en las que podremos ver en primer plano a la nave que dirigiremos en el juego. Algo es algo porque, insistimos, el juego no da para mucho.

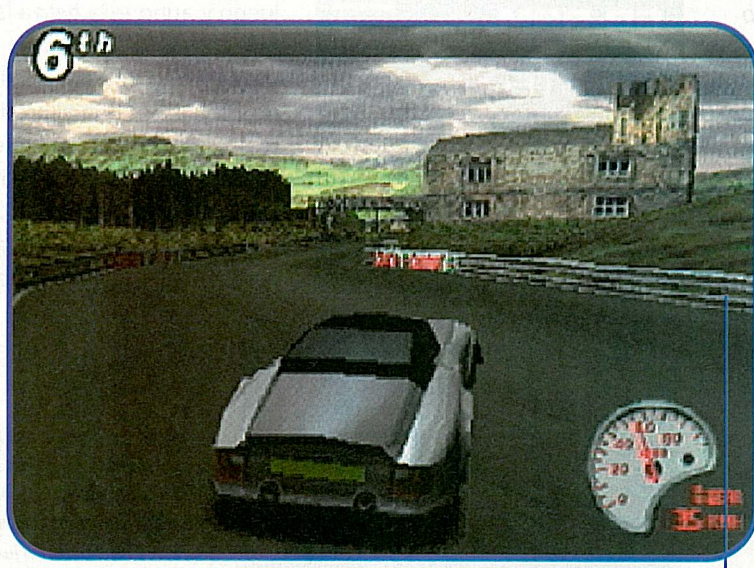
PlayStation • Shoot'em-up

SUPER NUEVO

C3 CAR CONSTRUCTION CHAMPIONSHIP

El heredero natural del mítico V-Rally

INFOGRAMES
INFOGRAMES
CD ROM
FRANCIA



*Como podéis apreciar en esta pantalla, los escenarios de **C3 Racing** están realmente cuidados. Además de un montón de efectos visuales y un gran realismo, muchos cuentan con detalles tan alucinantes como este castillo.*

Juegan Dos





Pese a que algunas de las tomas de los vehículos pueden mejorarse, el modo para dos jugadores simultáneos está bastante logrado.





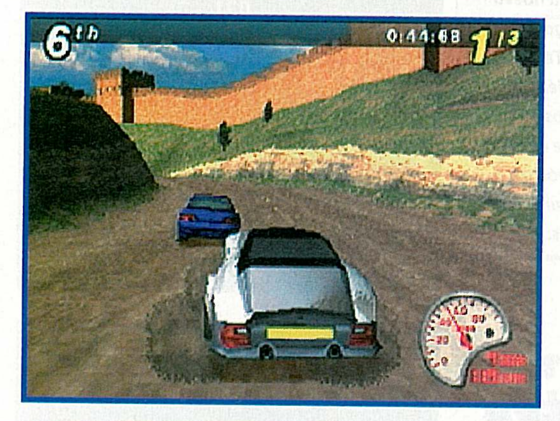
Muchos de los recorridos, como los tramos a través de la selva o las abundantes pruebas nocturnas, cuentan con unas rutinas gráficas espectaculares jugando con las luces y las sombras.

Suponemos que tener una idea realmente buena y poder explotarla en más de una ocasión, debe ser una tentación tan grande como para un policía que estrena porra nueva un okupa mentándole a la madre. Está claro que uno acabará por usarla unas cuantas veces y sin cortarse un pelo. Pues algo así le pasa a INFOGRAMES, que después de V-Rally contaba con un *engine* casi perfecto para un juego de coches y, por lo tanto, perfectamente válido para crear otro programa con esa misma base y algunos pequeños cambios. **C3 Racing** es, con innovaciones en materia gráfica, coches distintos, mucho más relieve y una mecánica distinta, un clónico de V-Rally pese a las evidentes diferencias entre ambos títulos. Sólo el asunto de los desniveles, que en este juego pueden llegar a ser absolutamente exagerados, con rampas tan empinadas que no nos permitirán ni ver el horizonte del escenario, suponen un cambio dramático a la hora de conducir, pero hay otras cuestiones casi más peliagudas. Decenas de trampas de agua mortales, circuitos nocturnos tan



Lo más novedoso de C3 son sus mortales trampas con agua







Estos son todos los circuitos del juego. Repartidos por todo el mundo, cada Gran Premio cuenta con tres tramos distintos en los que pueden variar la hora de la prueba, el trazado y las condiciones climatológicas.

A medida que vayáis conociendo los circuitos tendréis menos posibilidades de acabar la carrera como el torpe piloto de la foto: aparcando en medio del lago. Las trampas de agua son abundantes y supondrán la eliminación inmediata y automática de la prueba.

oscuros que apenas sirven las luces y otras delicias harán de cada carrera una lotería en la que en cualquier momento saldremos perdedores. Para que no sea todo un calvario sobre ruedas, también diremos que remontar posiciones es relativamente sencillo y que la respuesta en materia de frenos y dirección de los coches es excelente y capaz de sacarnos de gran parte de los atolladeros. **C3 Racing** cuenta, además, con vehículos oficiales de marcas como Peugeot, Nissan o Subaru, un montón de circuitos, diversos modos de juegos y una opción para varios jugadores simultáneos. De momento esto es lo que se puede contar de esta nueva creación automovilística de INFOGRAMES.

DE LUCAR



*En la última versión no logramos averiguar cómo hacerlo, pero en las primeras betas de **C3 Racing** se podían poner luces largas, cortas e incluso, aunque no era nada recomendable, apagarlas durante la prueba.*

Todo Detalles

C3 Racing cuenta con un montón de detalles, pero como resulta imposible citarlos en tan breve espacio, hemos destacado estos tres por su importancia.







1 A diferencia de otros títulos, aquí las condiciones climatológicas son de las que afectan a la conducción.

*2 Los modelos de **C3 Racing** son de lo último y más potente que uno puede encontrar en el mercado.*

3 Aunque la carrocería permanece intacta después de los accidentes, las lunas sí sufren daños. Ciertamente incomprensible.





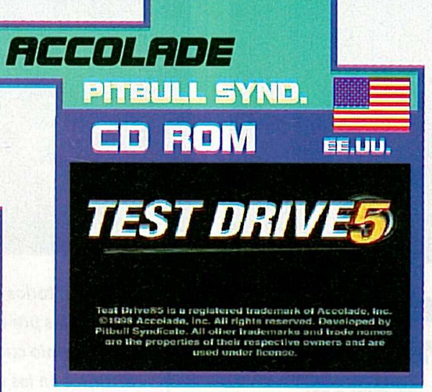
SUPER NUEVO

TEST DRIVE 5

El espectáculo ahora es jugable

ACCOLADE
PITBULL SYND.
CD ROM
EE.UU.









AUNQUE BUENA PARTE *de los vehículos estaban ya en la entrega anterior, aquí tendremos la oportunidad de elegir entre varios colores y diseños distintos.*

Para muchos aficionados al mundo del motor, Test Drive 4 fue el juego de conducción para *PlayStation* que contó con los coches mejor hechos y los recorridos más espectaculares y bellos. Lamentablemente, detrás de ese inigualable entorno se escondía un programa con una jugabilidad casi frustrante. Como esa opinión fue absolutamente mayoritaria, en **Test Drive 5** ACCOLADE y PITBULL han decidido enmendar aquel entuerto y darnos la oportunidad de disfrutar de un programa de parecidas características pero con una jugabilidad muy superior. Aunque son innegables las similitudes en el diseño gráfico, también se aprecian importantes mejoras en los coches (ahora con nuevos juegos de brillos y luces), en los escenarios y, especialmente, en efectos visuales alucinantes como el de la lluvia golpeando la pantalla. Esa impresionante calidad gráfica debería traducirse en un realismo casi total, pero en **Test Drive 5** seguiremos disfrutando o



En esta nueva entrega de la saga Test Drive también tendremos algunos de aquellos apoteósicos e interminables vuelos.



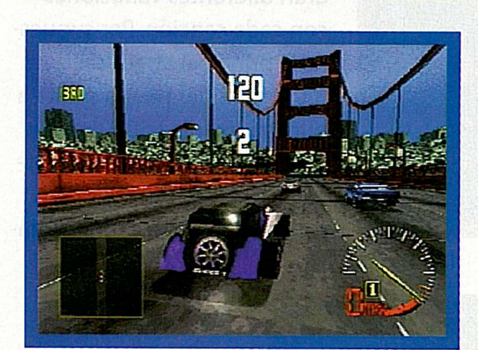
Los coches tienen unos nuevos y alucinantes efectos de luces y brillos









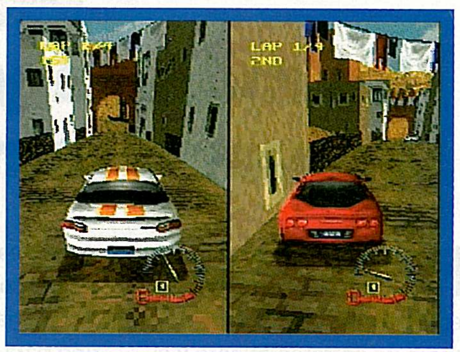


Cambios muy necesarios



Puesta a punto

Aunque sólo se pueden retocar tres cosas, la verdad es que esta nueva opción es una ayuda muy importante. en la mayoría de los circuitos, lo mejor es aumentar la aceleración del coche.



Dos Jugadores

La opción para dos jugadores en T.D. 4 era por turnos, es decir, absolutamente lamentable. por suerte, aquí la disfrutaremos como Dios manda y con dos modos de split screen.





Cop Mode

Puede ser la auténtica sensación de este Test Drive 5. en este modo, aún no disponible en esta versión, seremos la policía y deberemos perseguir al resto de participantes hasta detenerlos.

sufriendo colisiones tan exageradas, irreales y salvajes como en Test Drive 4. Vuelos de varios segundos, tropecientas vueltas de campana y otras accidentadas situaciones, siguen siendo el pan nuestro de cada carrera y, para tristeza de todos, siguen sin producir daños en la carrocería. Vehículos de todas las épocas, con algunos prototipos que aún no conocen las calles, deberán hacer frente a unos recorridos realmente espectaculares, con tantas trampas como podáis imaginar y, para colmo de males, una policía veloz y testaruda que persigue a todos pero que sólo nos dentendrá a nosotros. Según el modo de torneo que elijamos podremos elegir entre más o menos vehículos y correr con o sin tráfico y policía. Otra opción nueva es un modo para dos jugadores a pantalla partida frente a la opción de Test Drive 4 que era por turnos. Hasta que nos llegue la versión definitiva, esto es todo lo que podemos adelantaros sobre **TD5**.

DE LUCAR





MUSIC

CODEMASTERS
JESTER INT.
CD ROM
Reino Unido

La música ya es un juego para PSX

Hasta la fecha todos hemos estado acostumbrados a ver la consola como el mejor medio de entretenimiento y el más fiable para jugar. Ahora, el grupo programador JESTER, nos propone adentrarnos en el mundo de la música como un juego. Y nunca mejor dicho, porque su creación para ***PlayStation*** ofrece una amplia gama de posibilidades capaces de satisfacer a todos los usuarios. Desde los que estén dando sus primeros pasos hasta los más exigentes compositores que estén acostumbrados a utilizar programas *shareware* de este tipo para ***Pc*** (Fast Tracker 2, Impulse Tracker o Buzz). Básicamente, con **Music** podrás componer canciones, crear tus propios vídeos y, además, se ha añadido una opción para escuchar tus propios CD's. Cuando utilices el programa simplemente para escuchar música, la consola podrá generar imágenes aleatorias para acompañar rítmicamente cada tema. Aunque también es posible diseñar un *video-clip* del que se obtendrán diferentes variaciones con cada canción. Por supuesto, la principal atracción de **Music** será dar rienda suelta a nuestra imaginación dando vida a nuestras propias melodías. Para tener una idea del potencial de este título, basta-

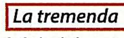


DEMOS

***Music** cuenta con 25 canciones y 13 vídeos tutoriales para mostrar sus grandes posibilidades.*







La tremenda

flexibilidad de sus menús y herramientas dejan a la imaginación del usuario todo un mundo por descubrir y crear.

Videos de Primera



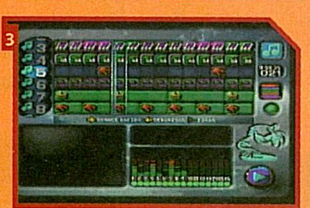
El editor de vídeo es la principal novedad respecto a los *trackers* de *shareware* para ***PC***. Haciendo uso del extenso archivo de fondos, objetos y efectos (con las cámaras, giros, textos, etc.) darás vida a tus sueños.



Crea tu Música





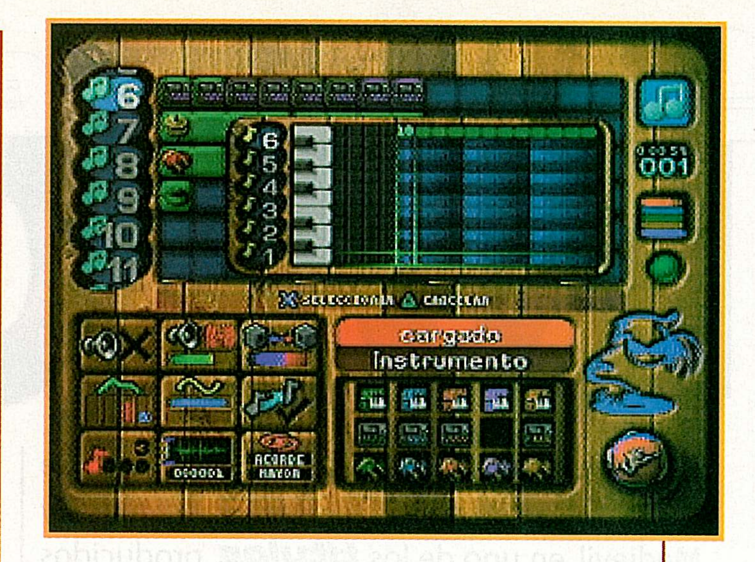


Aunque los inicios pueden resultar poco alentadores, con un poco de paciencia es posible obtener resultados increíbles. Primero, accede a la librería, escoge una base rítmica y juega con los patrones de bajos e instrumentos establecidos. Más adelante, utiliza el editor de *riffs*.

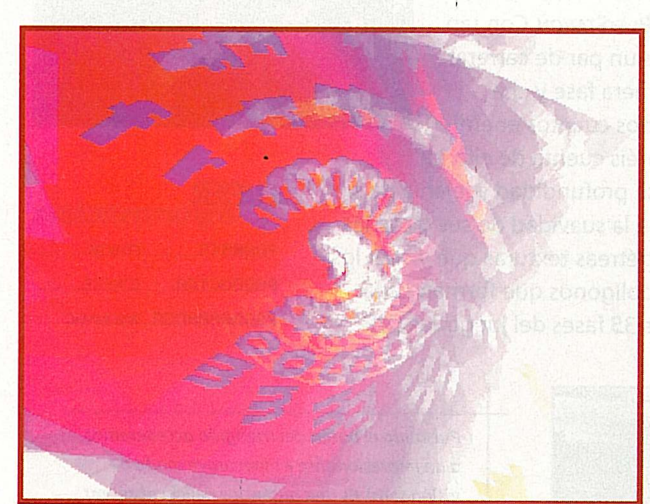
1 LIBRERIA *Aquí encontrarás más de 1200 instrumentos diferentes para tus canciones.*

2 EDITOR *Con el editor de riffs puedes situar las notas para dar forma a la melodía, ritmo, etc.*

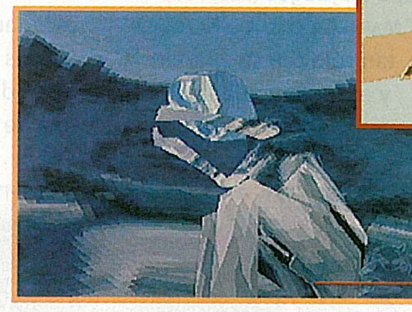
3 PISTAS *Un total de 16 pistas servirán para dotar de gran variedad instrumental a cada tema.*



EFECTOS *Al editar un riff podrás añadir varios efectos al instrumento en cuestión. Stereo panning, reverb, volumen, extensión de la nota, eco, vibrato, slide, chorus y muchos más.*



CD PLAYER *Una de las opciones del programa te permitirá escuchar tus CD's mientras se genera un vídeo, o diseñar uno para ver sus variaciones.*



Además de los elementos que puedes encontrar en las librerías de vídeo, utilizando bien los efectos puedes convertirte en un genio.



rá con cargar cualquiera de las 25 *demos* que incluye. La mayoría son obra de CoLD SToRAGE, un grupo metido en las últimas tendencias *techno-pop* (al estilo de **Chemical Brothers** o **Crystal Method**). Después, y tras echar un vistazo a la librería con cerca de 1200 instrumentos, estaremos en disposición de jugar con los ritmos, melodías y digitalizaciones de voces para crear composiciones sencillas en las que sólo hará falta tener en cuenta que ningún instrumento suene desafinado. Llegados a este punto, algunos usuarios de ***PlayStation*** verán satisfechas sus aspiraciones. Pero los más exigentes aún tendrán la oportunidad de ahondar en los entresijos de este programa para exprimirlo al máximo. Según sus creadores, ni ellos mismos son conscientes de los límites de **Music**, y que seguramente se verán sorprendidos con las obras producidas por las mentes de sus futuros compradores. A pesar que la librería de instrumentos esté dirigida a un tipo de música similar a la de CoLD SToRAGE, con el editor de *riffs* y los múltiples efectos no será difícil, aunque sí laborioso, decantarse por otros géneros musicales. CODEMASTERS está creando ya una página *Web* para **Music**, y quién sabe si en un futuro editarán CD's o *Memory Cards* con más librerías. Por ahora, dejémonos llevar por el ritmo. **R. DREAMER**



Solo ante el POLIGONO

Spyro the Dragon tiene la *difícil* misión de convertirse, junto a Crash Bandicoot 3 y Medievil, en uno de los *títulos* producidos por Sony más *vendidos* y populares de estas navidades. Seguro que lo consigue.

Seguro que casi todos pensáis que esa apariencia infantil, colorista e inocente de **Spyro** oculta tras de sí un juego sencillo, sin complicaciones y exento de interés para un público curtido y adulto. Gran error.

No es aconsejable analizar este tipo de juegos (recordad S. Mario 64 o Banjo Kazooie) tan sólo por su apariencia, y os recomendaría que os sentéis cómodamente delante de vuestra consola y televisor y dediquéis unos minutos a explorar, sentir y dejaros llevar por el hipnotizante e insultantemente perfecto universo de **Spyro**. Para empezar e ir abriendo boca, nos encontramos ante uno de los juegos técnicamente más perfectos de todo el catálogo ***PlayStation***. Con tan sólo daros un par de carreras por la primera fase y chamuscar unos cuantos enemigos, os daréis cuenta de ello. La asombrosa profundidad y lejanía de sus escenarios, la suavidad de sus giros, las sólidas y pétreas texturas que visten los miles de polígonos que forman cada una de las 35 fases del juego, las deli-

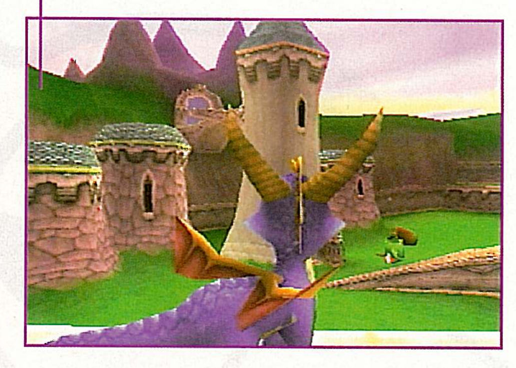


SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY C.E.
PROGRAMADOR	IMSOMNIAC



Pulsando el botón del triángulo accederemos a un impresionante e hipersuave modo de visión total. Es una auténtica delicia observar desde lo alto con este revelador punto de vista.



VALORACION

- Nos encontramos ante uno de los grandes títulos de la temporada otoño-invierno y uno de los juegos más perfectos y completos del catálogo PlayStation. Spyro es apto para todos los públicos y edades, y entusiasmará a todos aquellos que busquen un juego alegre, directo, muy divertido y con la magia de los mejores juegos de plataformas 3D.
- Os resultará algo sencillo alcanzar un alto porcentaje, pero completar todos los objetivos será una tarea que os llevará unos cuantos días. El juego ideal para Navidad.

SPYRO THE DRAGON

PLATAFORMAS 3D

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	4+
Fases	35
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Datos	MEMORY CARD (1)

ciosas animaciones de Spyro (con deformación de texturas incluida) y los dragones liberados (hay más de 3000 *frames* de animación en cada nivel) son un buen ejemplo de su calidad. Para recrear este mundo perfecto de color y armonía se han utilizado tres *engines* o motores gráficos, uno para el escenario (*environmental*), otro para los elementos móviles y un tercero para el cielo (*cyclorama*) que crea una semiesfera de más de 5000 polígonos para representar de una forma realista la visión espacial de Spyro, sobre todo al presionar el botón del triángulo. Como tarjeta de presentación no está mal. Pero, ¿quién ha programado **Spyro**? Si seguís la revista habitualmente, el nombre de INSOMNIAC acudirá a vuestra cabezota, y si estrujáis las neuronas un poco más surgirá el nombre de Disruptor en vuestra mente. La experiencia de los programadores de INSOMNIAC está fuera de toda duda, y pese a que nombres como **Ted Price**, **Alex** y **Brian Hastings**, **Craig Stitt** o **Charles Zembrillas** no os resulten nada familiares, sí lo serán el de sus creaciones: Crash Bandicoot, Sonic 2, Kid Chameleon, Aladdin, Maui Mallard, Treasures of the Deep, Cardinal Syn, Ecstatica y muchos más. Tras este insuperable apartado gráfico se oculta un gran juego de plataformas, con un desarrollo muy atractivo y una longitud considerable que te obligará a recorrerte todos los rincones de cada escenario en busca de las piedras preciosas (hay más de mil por descubrir), los doce huevos del dragón y los 80 dragones cristalizados que nos darán sabios consejos y nos permitirán salvar la partida. Este es el desarrollo básico de **Spyro**, y a partir de ahora te asaltará un repentino e imparable deseo por completar todos los objetivos del juego y buscar ese pequeño porcentaje que te falta para alcanzar el ansiado cien por cien. Entre los secretos más atractivos del juego podría

Los Bosses









Este es sin duda el aspecto más flojo de **Spyro the Dragon**, por su tremenda simpleza e insultante facilidad. Los primeros cinco son muy fáciles de abatir, y el único que nos causará algún pequeño problemilla será el propio Gnasty, el principal enemigo del juego. Da la impresión que han añadido los enemigos a última hora, cuando el juego estaba totalmente realizado. Una pena.





GRAFICOS 95

posiblemente el mejor entorno gráfico vectorial creado para PLAYSTATION, con una suavidad y profundidad dignas de elogio. Destacar el magistral uso de la paleta de color, las soberbias animaciones y las texturas de ensueño.

MUSICA 90

STEWART COPELAND, ex batería de THE POLICE, se ha encargado de dar vida a una banda sonora envolvente y totalmente acorde con lo que transcurre en pantalla. Es relajante y no resta protagonismo a los FX.

SONIDO FX 90

Todas las voces han sido traducidas al castellano, y están acompañadas por un sinfín de variados y numerosos sonidillos de simpática factura que hacen de SPYRO THE DRAGON una experiencia auditiva reconfortante.

JUGABILIDAD 94

un total de 35 fases con miles de piedras preciosas por recoger, doce huevos de dragón por buscar y unas difíciles sesiones de vuelo por cumplir. Se echa en falta mucha más dificultad para los simplones final bosses.

GLOBAL

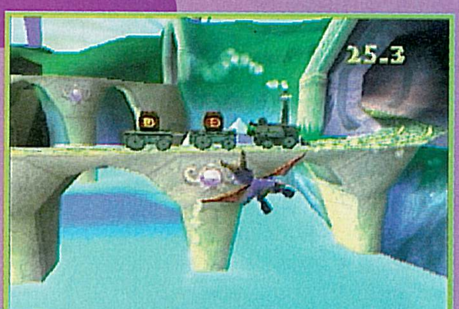


 el apartado gráfico y el emocionante desarrollo.

 Los final bosses son un poco sosos y facilones, y es fácil superar el 90 por ciento.

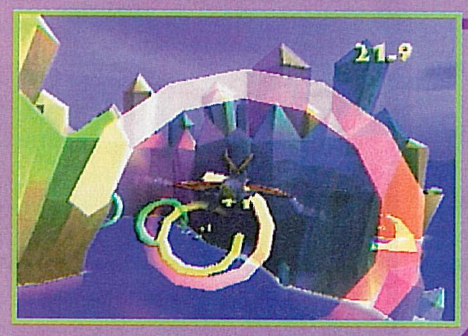
Flying Levels

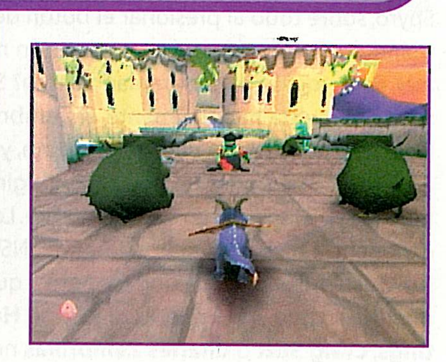
Escondidas en cada una de las 5 primeras fases se encuentran las divertidas pruebas de vuelo que nos darán la oportunidad de seguir ganando piedras preciosas. Cada objetivo cumplido nos otorgará 40 piedras más, pero si los realizamos todos de una sola pasada nos darán otras 40.

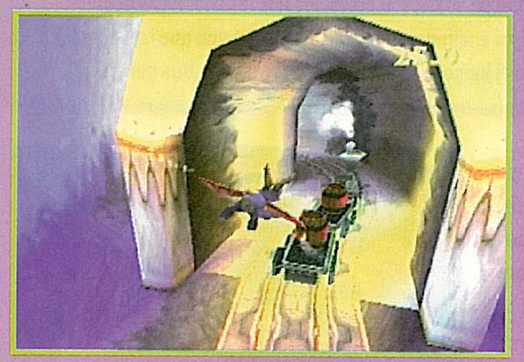






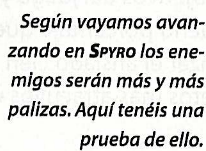


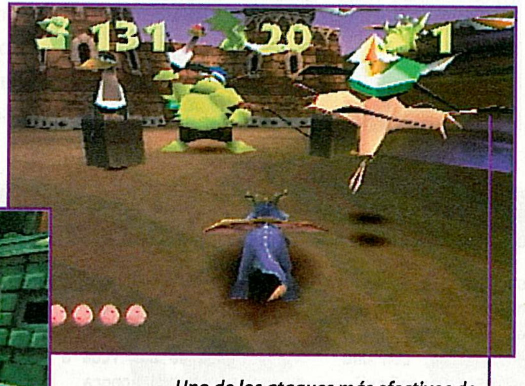




citar las asombrosas y divertidas fases de vuelo con Spyro o los ladronzuelos de azul que esconden los huevos robados del dragón. El bestiario de **Spyro** supera los cien personajes diferentes, creados por el diseñador de personajes de la trilogía Crash Bandicoot, recreados con *Gouraud Shading* y que interactuarán entre ellos o con el escenario de forma magistral. Hay que agradecer a INSOMNIAC el comodísimo sistema de carga, no se nota lo más mínimo, así como el eficaz sistema de grabar partida, que nos evitará quebraderos de cabeza. Al igual que el esfuerzo de SONY C. E. **España** por traducir todos los textos y doblar las voces, aunque es justo reconocer que las voces americanas son mucho mejores. Un detalle que agradecerán los amantes de las buenas bandas sonoras es la aportación de **Stewart Copeland**, ex-batería de **The Police** y actual compositor de Hollywood, con una docena de melodías muy ambientales y que acompañan a la perfección al juego, permaneciendo expro-feso en un segundo plano respecto a los FX. Y ahora nos toca entrar en el arduo apartado de defectos, encabezados por unos *Final Bosses* más bien sosetes y facilones y un nivel de dificul-

Según vayamos avanzando en ***Spyro*** *los enemigos serán más y más palizas. Aquí tenéis una prueba de ello.*





Este es uno de los 80 dragones que tendremos que rescatar. Aunque precisamente éste no se lo merece por payaso y no dejarnos ver la pantalla de atrás.

Uno de los ataques más efectivos de ***Spyro*** *es la carga frontal con carrerilla. Si este trotecillo lo realizamos sobre unas flechas resplandecientes, nuestro dragón alcanzará velocidades de vértigo que le permitirán alcanzar lejanos lugares.*



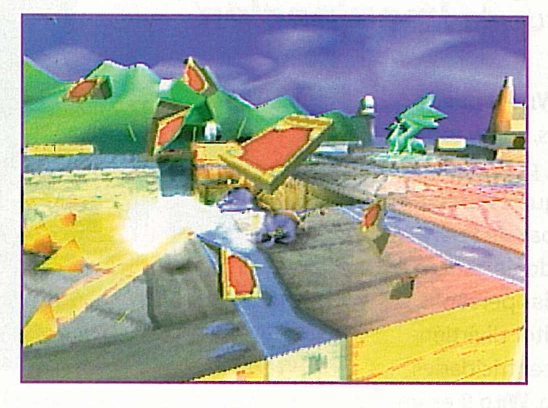


Mundo de Gnasty

El último nivel nos traslada a la guarida de Gnasty, el enemigo principal del juego. Después de completar dos fases se nos abrirá una tercera puerta con Gnasty en su interior. Tras eliminarle (os costará un par o tres de vidas nada más) se os comunicará que la última puerta del Mundo de Gnasty sólo se abrirá al conseguir el ansiado 100 por ciento.



Pulsando SELECT o consultando el inventario tras pulsar pausa, se nos informará de nuestros progresos: número de piedras preciosas, huevos de dragón, dragones rescatados y porcentaje completado del juego. Abajo tenéis la forma de vencer a ciertos enemigos.







80 Dragones



tad no muy alto, ya que aunque es cierto que tendremos que sudar tinta para completar el 100x100 del juego, es bastante fácil alcanzar el 96 o 97 por ciento en las primeras partidas. Por último, se echa en falta algo más de fuerza y aplomo en el personaje. Dicho esto quiero reiterar sus muchas cualidades, los pocos defectos y el grandísimo derroche de esfuerzo de INSOMNIAC (comenzaron en Diciembre del 96 a elaborarlo). Desde que vi las primeras pantallas de **SPYRO**, sentí cierta atracción y supe que no me iba a defraudar. **SPYRO** es el mejor plataformas 3D que existe actualmente para ***PSX***, y no me quiero ni imaginar lo que nos ofrecerá el futuro SPYRO 2. **THE ELF**

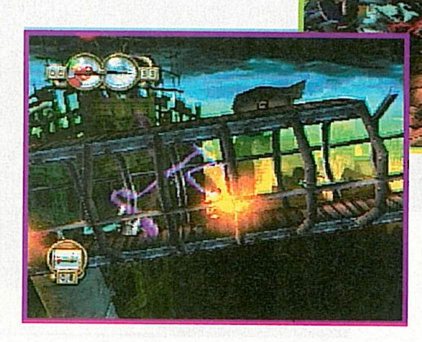




Cuando **David Perry** y compañía crean un nuevo título, cualquier cosa se puede esperar. Wild 9 es uno de esos **juegos** que aparecen cada muy poco **tiempo** y que, al igual que Earth Worm Jim en su día, supone todo alarde de **imaginación**.



Shiny es una de esas compañías que no sabes si te va a sorprender para bien o para mal. Y es que su manía de crear juegos especialmente enrevesados y caóticos le ha llevado más de un disgusto. Tras éxitos como EARTH WORM JIM, llegaron sonados fracasos como MDK, que a pesar del respaldo de la prensa especializada, no se consagró como uno de los títulos de más éxito de aquel año. Con **WILD 9** no sabemos si pasará esto último, pero si de algo estamos seguros es que un desenlace igual al de MDK sería totalmente injusto. **WILD 9** puede tener sus rarezas, como todo juego de SHINY, pero nadie podrá negarle que es todo un señor juego, capaz de tener, como ha ocurrido en esta redacción, a varias personas entorno al monitor divirtiéndose con las excentricidades del protagonista. **WILD 9** es un extenso *arcade* de plataformas cuya dificultad, perfectamente ajustada, permitirá mantener vivo nuestro interés. Además, como suele ser habitual en los juegos de SHINY, la varie-





TORTURAS *Descuartizados entre engranajes, electrocutados en carteles luminosos o por cables de alta tensión, y destrozados a golpes contra el suelo. En* ***WILD 9****, más que matar, torturarás a tus enemigos.*

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	INTERPLAY
PROGRAMADOR	SHINY ENT.

VALORACION

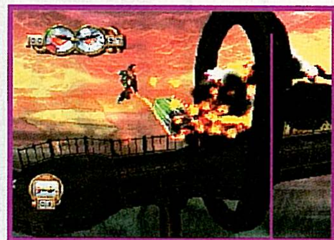
WILD 9 tiene todo lo que un juego debe tener. Como arcade de plataformas es realmente divertido, con constantes innovaciones en su desarrollo. Técnicamente es sorprendente, con una abundancia increíble de efectos de luz y un motor 3D cuya suavidad de movimientos es casi insultante. A pesar de que pueda parecer algo lineal, WILD 9 cuenta con numerosos caminos por explorar en cada nivel, lo que te asegurará horas y horas de diversión. WILD 9 es un juego sencillamente genial.

WILD 9

ARCADE-PLATAFORMAS

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	3
Mundos	9
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)









WILD 9 destaca gráficamente durante el juego y fuera de él. Todas las pantallas utilizadas, ya sean de carga, de bonus, etc. son obras de arte.





¡Salvaje!

Explosiones, gritos de dolor, alaridos de terror... Jugar con **WILD 9** es sumergirse en un histórico mundo en el que su acción trepidante nos absorbe por completo. Una vez más **Dave Perry** y compañía nos ha demostrado que lo suyo no es hacer juegos normales... pero sí geniales.







JEFES FINALES *En **WILD 9** no falta de nada, ni siquiera esos majos seres encargados de amargarnos el final de cada nivel.*



LASER *Es lo primero que nos dejará boquiabiertos de **WILD 9**. Eso sí, una vez aprendamos a controlar tan impresionante arma, conoceremos todo su poder.*

dad de los niveles es abundante, por lo que en ningún caso nos dará la sensación de estar jugando siempre a lo mismo. Gráficamente es todo un espectáculo, con una abundancia casi barroca de efectos de luz. El del láser es sencillamente genial, convirtiéndose en el punto fuerte del juego. La extensión de los niveles es extraordinaria, aunque la aparición de los ansiados puntos de control (*checkpoints*) es la mejor ayuda posible. Técnicamente genial, **WILD 9** es uno de los juegos más apetecibles para estos meses finales del año, sobre todo para los amantes de la originalidad.

J. C. MAYERICK

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
93	88	93	92	91
cada mundo de WILD 9 está creado con un detalle increíble, pero lo que es aún mejor, con total independencia de los ocho restantes. el motor 3D es muy suave mientras que los efectos gráficos, como las luces, son sorprendentes.	es lo menos atractivo de todo el juego, aunque dada la rareza innata de WILD 9, es el tipo de música que más podía pegarle. Mucha marcha, en plan místico, para cargar aún más un ya de por sí claustrofóbico ambiente.	es, junto con los gráficos, lo mejor de todo el juego. cientos de efectos especiales en los que los alaridos de los personajes, fruto de nuestras torturas, suponen la nota más atractiva de este impresionante apartado.para deleitarse.	aunque WILD 9 pueda parecer un juego sumamente extraño en un primer momento, lo cierto es que más tarde se convierte en todo un ejemplo de jugabilidad. intentar conocer nuevos mundos y niveles será vuestra perdición.	+ es muy adictivo y está genialmente programado. – según THE ELF, todos los juegos de Dave Perry son iguales... ¡si él lo dice!



PLAYSTATION

1. **TEKKEN 3** (=)
   Beat'em-up • Namco
   Después de tres noches sin dormir, no ibamos a robarle a **Doc** la ilusión de ver a su querido TEKKEN 3 en lo más alto.
2. **ISS PRO 98** (=)
   Deportivo • Konami
3. **FINAL FANTASY VII** (=)
   RPG • Squaresoft
4. **GRAN TURISMO** (=)
   Conducción • S.C.E.
5. **RESIDENT EVIL 2** (=)
   Aventura • Capcom
6. **SPYRO THE DRAGON** (NOVEDAD)
   Plataformas 3D • S.C.E.
7. **COLIN MCRAE RALLY** (↓)
   Conducción • Codemasters
8. **ALUNDRA** (↓)
   Action RPG • Psygnosis
9. **MEDIEVIL** (↓)
   Arcade • S.C.E.
10. **TOMBI** (↓)
    Plataformas-RPG • Whoopee Camp

SATURN

1. **DEEP FEAR** (=)
   Aventura • Sega
   La lista del mes en que la *DREAMCAST* verá la luz en **Japón** sigue siendo liderada por esta genial aventura de SEGA.
2. **PANZER DRAGOON RPG** (=)
   RPG • Andromeda
3. **BURNING RANGERS** (=)
   Arcade • Sega
4. **SHINING FORCE III** (=)
   Estrategia • Sega
5. **SONIC R** (=)
   Arcade • Sega
6. **MARVEL SUPER HEROES** (=)
   Beat'em-up • Capcom
7. **CROC** (=)
   Plataformas 3d • Argonaut
8. **THE HOUSE OF THE DEAD** (=)
   Shoot'em-up • Sega
9. **RAMPAGE WORLD TOUR** (=)
   Arcade • Midway
10. **RESIDENT EVIL** (=)
    Aventura • Capcom

GAMEBOY

1. **WARIO LAND 2** (=)
2. **DONKEY KONG LAND 3** (=)
3. **GARGOYLE'S QUEST** (=)
4. **V-RALLY** (↑)
5. **BOMBERMAN POCKET** (↓)

NEO GEO

1. **KING OF FIGHTERS'98** (=)
2. **KING OF FIGHTERS'97** (↑)
3. **KING OF FIGHTERS'95** (=)
4. **LAST BLADE** (↓)
5. **METAL SLUG 2** (=)

El incomprendido
CW VENGEANCE • PLAYSTATION



El MAS
LEGEND OF ZELDA • NINTENDO 64

¡Más resolución!
TUROK II • NINTENDO 64



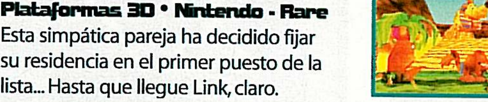
El mayor colorido
MEGAMAN LEGENDS • PLAYSTATION



TOP 10

TOP 10 SUPERJUEGOS

NINTENDO 64

1 **BANJO KAZOOIE** =
Plataformas 3D • Nintendo - Rare

Esta simpática pareja ha decidido fijar su residencia en el primer puesto de la lista... Hasta que llegue Link, claro.

2 **SUPER MARIO 64** =
Plataformas 3D • Nintendo

3 **F1 WORLD GRAND PRIX** =
Deportivo • Nintendo

4 **ISS 98** ↑
Deportivo • Konami

5 **EXTREME G2** NOVEDAD
Conducción • Acclaim - Probe

6 **MYSTICAL NINJA** ↑
Aventura • Konami

7 **GOLDENEYE** ↑
Shoot'em-up • Nintendo - Rare

8 **NBA COURT SIDE** =
Deportivo • Nintendo

9 **CHOPPER ATTACK** NOVEDAD
Shoot'em-up • Seta

10 **MISSION: IMPOSSIBLE** =
Aventura • Infogrames - Ocean

JAPON

1 **METAL GEAR SOLID • PSX** =
Aventura • Konami

METAL GEAR SOLID pasará, con toda seguridad, del primer puesto del Top 10 **Japón** al primero del Top 10 ***PSX***.

2 **F-ZERO X • NINTENDO 64** =
Conducción • Nintendo

3 **CAPCOM GENERATION 2 • PSX** NOVEDAD
Recopilación • CAPCOM

4 **STAR OCEAN: THE... • PSX** =
RPG • Enix

5 **CAPCOM GENERATION 1 • PSX** =
Recopilación • Capcom

6 **BEATMANIA • PSX** NOVEDAD
Simulador DJ • Konami

7 **GUNBARL • PSX** ↓
Arcade • Namco

8 **TOGUE MAX 2 • PSX** NOVEDAD
Conducción • Atlus

9 **RADIANT SILVERGUN • SAT.** ↑
Shoot'em-up • Treasure

10 **BOMBERMAN FANTASY RC • PSX** NOVEDAD
Conducción • Hudson Soft.

SUPER NINTENDO

1 **SUPER MARIO WORLD 2** =

2 **TERRANIGMA** =

3 **LUFIA** =

4 **KIRBY'S FUN PACK** =

5 **DONKEY KONG COUNTRY 3** =

MEGA DRIVE

1 **THE LOST WORLD** =

2 **FIFA '98: RUMBO AL MUNDIAL** =

3 **DISNEY COLLECTION** =

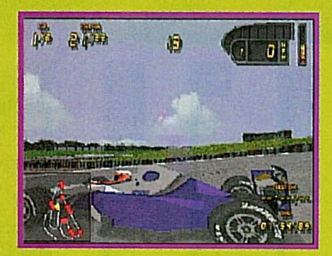
4 **TOY STORY** =

5 **SONIC 3D** =



Formula 1'98









La tercera parte del juego **estrella** de PSYGNOSIS vuelve con un montón de novedades, entre las que destaca un modo para cuatro jugadores **simultáneos** y la mejora en los comentarios y en los gráficos.

Desde la aparición de FORMULA 1 para ***PLAYSTATION***, este juego se convirtió en el buque insignia de PSYGNOSIS. La incorporación de los equipos, circuitos y pilotos reales de la **Fórmula Uno** y, sobre todo, los innovadores recursos gráficos, fueron las armas para convertirse en indiscutible número uno en su género. Aproximadamente un año después, llego la segunda parte, en la que se consiguió la difícil tarea de mejorar a su antecesor. Ahora, para la tercera parte, se ha producido un cambio de grupo programador, sustituyendo a BIZARRE CREATIONS (autores de las dos versiones anteriores) por VISUAL SCIENCES, en busca de introducir en el juego nuevos elementos aunque manteniendo la base técnica del juego. Lo primero que se aprecia es una renovación en los menús, en los que se mantiene el español como uno de los idiomas



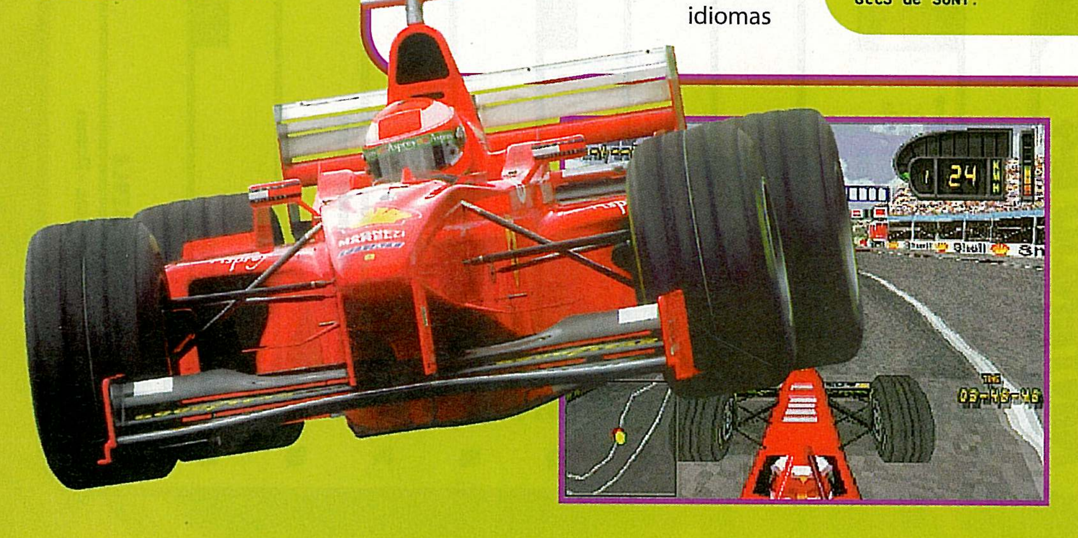
Para la tercera parte de FORMULA 1, PSYGNOSIS ha decido cambiar de grupo programador. Los nuevos responsables son VISUAL SCIENCES, que buscan añadir nuevos aspectos, manteniendo la línea de sus antecesores.

VALORACION

La saga de PSYGNOSIS se ha convertido en el emblema de esta compañía gracias a la calidad de sus antecesores. Las novedades de esta nueva entrega, que lo sitúan en la misma línea de los juegos anteriores, y la falta de competidores en PLAYSTATION hacen que siga siendo el mejor juego de fórmula uno aparecido para los 32 bits de SONY.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	PSYGNOSIS
PROGRAMADOR	VISUAL SCIENCES



FORMULA 1'98

CONDUCCION

CD ROM	
Jugadores	1-2-4 (LINK)
Vidas	1
Competiciones	2
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD

Licencia y cuatro jugadores

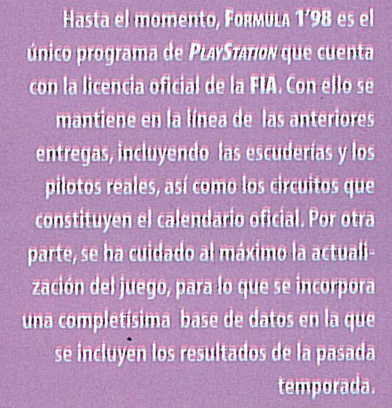






La posibilidad de dos jugadores simultáneos, mediante dos ventanas, se completa con un modo de cuatro jugadores para el que es necesario utilizar el cable link.

Hasta el momento, **Formula 1'98** es el único programa de *PlayStation* que cuenta con la licencia oficial de la **FIA**. Con ello se mantiene en la línea de las anteriores entregas, incluyendo las escuderías y los pilotos reales, así como los circuitos que constituyen el calendario oficial. Por otra parte, se ha cuidado al máximo la actualización del juego, para lo que se incorpora una completísima base de datos en la que se incluyen los resultados de la pasada temporada.





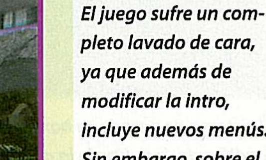




Intro



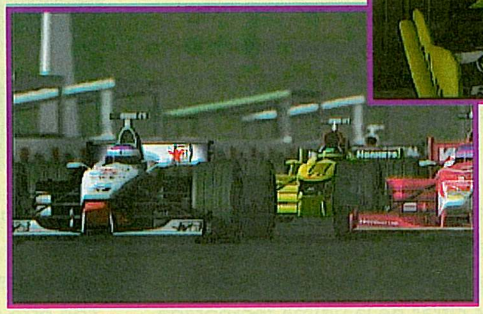
La renovada *intro*, que hizo su primera aparición en la segunda entrega de la saga, muestra espectaculares imágenes tratadas por ordenador de diferentes vehículos.



PRESENTACION

El juego sufre un completo lavado de cara, ya que además de modificar la intro, incluye nuevos menús. Sin embargo, sobre el asfalto conserva toda la competitividad de sus dos antecesores en la saga.









GRAFICOS 94

sin aumentar el número de cámaras, el juego consigue optimizar este apartado. La clave está en la mejora del diseño de los diferentes coches, unos movimientos más suaves y a la vez un aumento de la velocidad.

MUSICA 85

sin llegar a destacar en ningún momento, no puede negarse que se adaptan perfectamente al circo de la fórmula uno. como es habitual, su presencia se hace patente tanto en la breve intro como en los renovados menús.

SONIDO FX 95

el apartado sonoro muestra una gran evolución en la saga de PSYGNOSIS. el programa incorpora los comentarios de dos profesionales del automovilismo, y consigue una mayor integración con el desarrollo del juego.

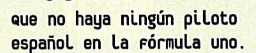
JUGABILIDAD 95

el control de los coches está muy logrado, tanto en el modo simulación como en el modo arcade. además, la posibilidad de cuatro jugadores simultáneos ofrece nuevas posibilidades dentro de la jugabilidad.

GLOBAL



96



\+ La incorporación de los cuatro jugadores simultáneos.

\- que no haya ningún piloto español en la fórmula uno.

Cámaras









En el apartado visual vuelve a incluirse una impresionante variedad de perspectivas para seguir las pruebas. Entre ellas, destaca la incorporación de una nueva cámara que muestra espectaculares imágenes desde la cabina del piloto.



El sistema de parada en boxes ha sido modificado, incluyendo la animación de los mecánicos que trabajan para poner el coche a punto para la carrera.





opcionales. En el apartado gráfico se ha incorporado un *engine* que permite movimientos más rápidos y suaves, dentro de un espectacular entorno 3D. El diseño de los vehículos de las once escuderías incluidas también ha sido mejorado, con el fin de hacerlos prácticamente iguales a los originales. El ser, por el momento, la única compañía que ha conseguido la licencia de la **FIA** para ***PlayStation*** permite que los pilotos y circuitos también sean reales, incluyendo una actualizada base de datos en la que se recogen las cifras de la última temporada. Se incluyen ocho cámaras, el mismo número que la segunda parte, con planos muy diferentes que van desde perspectivas casi aéreas a una nueva vista desde la cabina del piloto. Uno de los apartados donde se nota una constante evolución es en el del número de jugadores simultáneos. Si la primera entrega ofrecía la posibilidad de dos jugadores mediante cable *link*, la segunda recogía el mismo número pero a pantalla partida. En esta ocasión se ha buscado un híbrido entre los dos sistemas, ya que es posible que dos jugadores participen a pantalla partida, y que hasta cuatro lo hagan de forma simultánea mediante cable *link*. Los comentarios son otro de los aspectos mejorados progresivamente. A las frases sueltas de la primera parte se unieron, en la versión de 1997, las aportaciones de **Carlos Riera** (la voz de ISS Pro'98). En el nuevo juego los comentarios, realizados por **Jaime Sornosa** y **Balba Camino**, se encuentran más integrados en el juego. Si a todo esto le sumamos una realista simulación en el modo campeonato, y una conducción sin problemas en el modo *Arcade*, se obtiene un juego que seguirá ocupando el primer puesto en el cajón.



CHIP & CE

El juego en el que antes
de empezar
ya estás muerto.





MediEvil™

Una historia medieval terrorífica. Unos gráficos espeluznantes. Una banda sonora que pone los pelos de punta. Y un héroe que está más muerto que vivo.Resucita a Sir Dan Fortesque y ayúdale a vencer a Zarok, el brujo que ha sumido al mundo en una noche eterna. Resuelve enigmas, invoca a las brujas y enfréntate a todo tipo de demonios en un sinfín de misteriosos, fantásticos y laberínticos mundos. Medievil. Un juego de muerte.



Consulta cualquier duda que tengas sobre "PlayStation" en el teléfono 902 102 102



Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.playstation.europe.com/medievil

"PLAYSTATION" elegida CONSOLA DEL AÑO

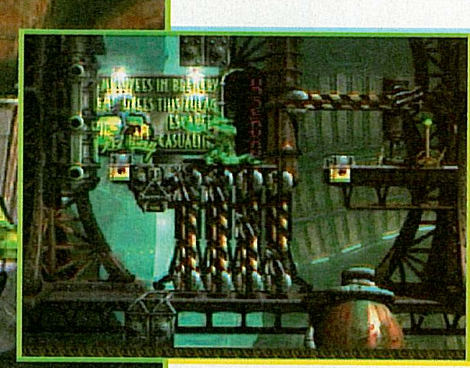
por los lectores de HOBBY CONSOLAS y SUPERJUEGOS y por los oyentes de GAME 40 (CADENA SER).

Exodo hacia la LIBERTAD

Oddworld: Abe's Exoddus

Por fin tenemos en nuestras manos uno de los títulos **más** gratificantes de PlayStation. Sus **escasas** pero importantísimas novedades, y el perfeccionamiento de su ya de por sí **impecable** sistema de juego, hace que tanto los que ya disfrutaron con la primera parte, como los que se apunten a la estética Oddworld, disfruten con una obra de arte contemporánea que tiene **todo** para engancharte.

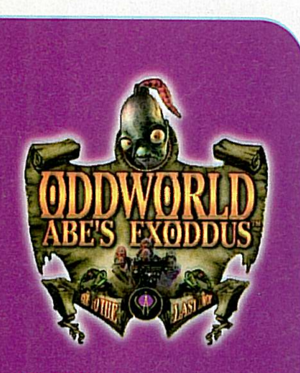






A la hora de juzgar a **Abe's Exoddus** debemos plantearnos dos situaciones. La primera es la que tendrán todos aquellos que jamás hayan oído hablar de *Oddworld* y del universo que le rodea. La otra, como es obvio, es la que tendrán los que ya conocen Abe's Oddysee de una forma más o menos directa, y su principal inquietud será saber hasta qué punto condiciona la posesión de ese juego la compra de éste, debido a las enormes similitudes tanto técnicas como estéticas. Partamos del planteamiento que partamos, la conclusión en similar en ambos casos, ya que **AE** tiene la suficiente entidad como para abastecer sobradamente las ansias de entretenimiento de todos. Y eso que cualquiera que eche un vistazo a una pantalla de este juego difícilmente la distinguirá de otra de su predecesor, pero es que las sutiles novedades incluidas hacen que el juego cambie radicalmente. Así, el hecho de poseer a la mayoría de los enemigos, *Glukkons* incluidos, y la gran cantidad de acciones que podemos hacer cuando estamos metidos en el cuerpo de éstos, hace que cada pantalla ofrezca unas posibilidades de resolución que sólo las mentes más privilegiadas habrían podido imaginar (podremos poseer incluso a nuestros «cuescos»). Pero sin profundizar tanto en **AE**, debemos explicar para todos los que no conozcan el llamado «fenómeno Abe» en qué consiste el juego. Nosotros encarnamos a un *mudokon*, un ser verdoso con cuerpo desgarbado cuya misión es

La facultad de poseer a un enemigo y tomar su cuerpo será un factor clave para conseguir avanzar entre las fases. Por ejemplo, si poseemos a un Paramita podremos tirar de las anillas y abrir puertas.



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	GTI
PROGRAMADOR	ODDWORLD

ODDWORLD: ABE'S EXODDUS

AVENTURA-PLATAFORMAS

2 CD ROM

Jugadores	1
Vidas	1
Fases	6
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)

Gas natural.

Los efluvios de nuestros intestinos, lejos de suponer un motivo para el ridículo o la risa, serán importantísimos en el desarrollo del juego. Pero no será hasta pasado el ecuador del juego cuando nos demos cuenta de su valor. Si nos metemos entre pecho y espalda una botella de *Soulstorm Brew*, cada vez que nos tiremos un cuesco aparecerá una cuenta atrás que, cuando concluya, dará paso a una espectacular explosión. Y no sólo eso, porque podremos poseer nuestros «pedosbomba» y darnos un «rulo» por la fase metidos dentro del cuesco, y hacerlo detonar donde nos plazca. Además de la originalidad de esta idea, es necesario hacer hincapié en los fantásticos FX que acompañan tanto a la cuenta atrás como a los desplazamientos de la flatulencia, todo un despliegue de pedorretas en diferentes escalas musicales.

El control de todos los movimientos de Abe debe ser total, ya que hay momentos en los que habrá que ser muy rápidos.

GRAFICOS — 93

Gráficamente es idéntico a la primera parte, vamos, más de lo mismo. Así, si entonces nos pareció alucinante, ahora no nos sorprende tanto, pero sigue manteniéndonos embobados ante tamaño delirio técnico y visual.

MUSICA — 89

Al igual que en la anterior entrega, la banda sonora cumple el típico papel de crear atmósfera de misterio, repitiéndose casi constantemente las mismas notas musicales con el ritmo apropiado a la acción.

SONIDO FX — 96

El doblaje de las voces sigue siendo uno de los puntos fuertes, máxime cuando ahora el número de personajes que hablan se aumenta considerablemente. Los demás efectos también son impecables. Un ejemplo a seguir.

JUGABILIDAD — 96

Las nuevas e imaginativas posibilidades de juego hacen que Abe´s Exoddus supere a su predecesor, siendo muy difícil abandonar el juego a medias. Más complicado que el anterior, pero aunque lo parezca, nunca imposible.

GLOBAL



+ Que apenas haya variaciones en el sistema de juego.

− Para otros, ese será también su gran defecto.

VALORACION

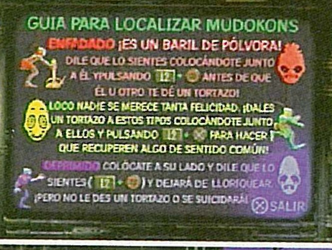
Por extraño que pueda parecerle a algunos, el hecho de que apenas se hayan incluido novedades aparentes (aunque cualquier experto del juego se dará cuenta del grandísimo efecto que conllevan dichas novedades) hace que este juego sea lo que es, una auténtica joya. Si hubieran optado por cambiar el sistema de juego sería un fallo imperdonable, ya que Abe no había agotado su magia con la primera entrega, y esta segunda debía ser la confirmación una fórmula magistral, que a buen seguro lo encumbrará a los altares del videojuego.

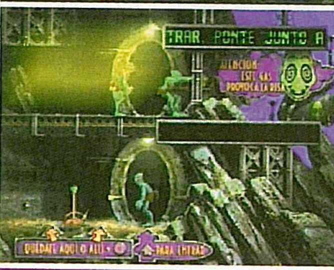
salvar su raza de la extinción. Los huesos y las lágrimas de los *mudokon* son los ingredientes esenciales de un brebaje llamado *Soulstorm Brew* que es la base de la economía *Glukkons*. De esta manera, iremos desenvolviéndonos por diferentes escenarios plagados de multitud de enemigos (*sligs, slogs, paramitas, scrabs, fleech*...), con el objetivo de salvar cuanto *Mudokon* se ponga en nuestro paso, hasta llegar a la destilería de los *Glukkons* y buscar la manera de hacerla pedazos. Y todo ello bajo un ambiénte sórdido salpicado de secuencias dignas de la mejor película de animación, que nos servirán de introducción a las complejas soluciones que Abe deberá encontrar para superar cada fase. Más difícil que su predecesor y, sobre todo, más largo, **AE** es la confirmación de un sistema de juego magistral.

THE SCOPE

Las maravillosas secuencias diseminadas a lo largo y ancho del juego son puro arte digital, dignas de conservarse en vídeo.







En castellano

Al igual que su predecesor, Abe´s Exoddus ha sido traducido y doblado completamente al castellano, incluyendo hasta los textos de los escenarios. Si la primera parte fue considerada el mejor doblaje de la historia de *PSX*, en esta ocasión todo se acentúa más, ya que aunque el humor sigue omnipresente, la participación de muchos más personajes y por consiguiente, más voces, encumbra aún más el aspecto técnico de la traducción y el doblaje.

V-RALLY

CHAMPIONSHIP EDITION



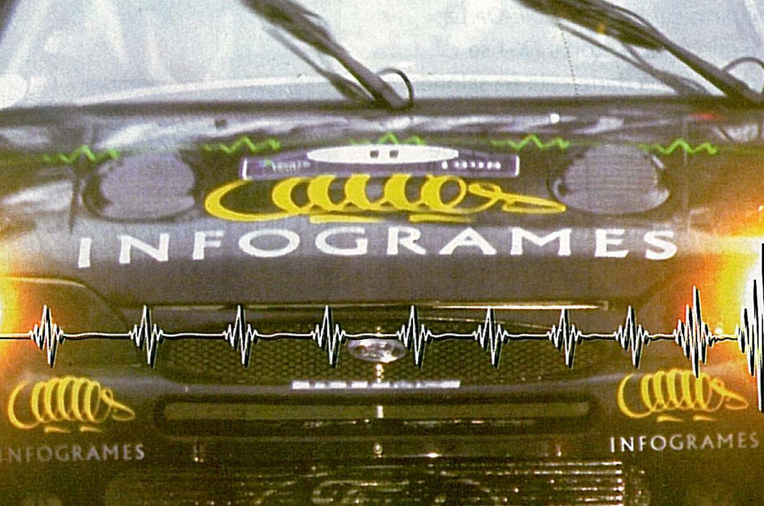
Versión ampliada incluyendo:
- Nuevo coche Toyota Corolla WRC98
- Compatible Dual Shock™

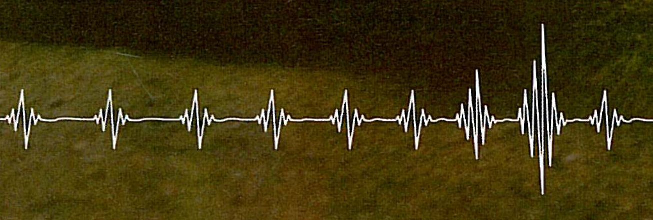


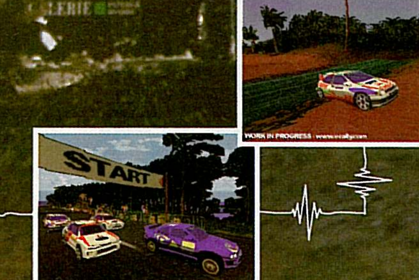
Ya a la venta



Próximamente también para Nintendo 64















La mar de BUENO

G-Darius

Cuando os hablé por primera vez de esta *genial* creación de Taito en nuestra querida y admirada sección de delirios japoneses, no imaginaba por nada del mundo que pocos *meses* después estaría analizando la versión PAL de uno de los mejores shoot'em-up creados para PlayStation





SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	PROEINSA-THQ
PROGRAMADOR	TAITO

Los que no hayáis oído hablar mucho de los Darius deberíais saber que esta serie es perfectamente comparable a los Gradius/Salamander o R Type, y que su fecha de partida dio comienzo en 1986 con una gigantesca recreativa de triple monitor. Ya han pasado doce años, y la evolución se tenía que dejar notar en el cuarto capítulo de ***Coin-Op***. La tecnología vectorial *FX-1* se encargó de darle vida en salones recreativos el pasado año, y ***PlayStation*** se ha encargado de







*El apartado gráfico de **G-Darius** es uno de los más sólidos y perfectos que se han creado para **PlayStation**.*





VALORACION

G-DARIUS es, junto a RAYSTORM, EINHÄNDER y próximamente R-TYPE DELTA, el máximo exponente de la evolución del shoot'em-up. su sólido y competitivo desarrollo sincroniza a la perfección con el espectacular apartado gráfico, sus treinta escenarios, su jugabilidad y su espléndida colección de final bosses.

G-DARIUS

SHOOT´EM-UP

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1 HASTA 9/INFINITAS
Fases	15X2
Continuaciones	1 HASTA 9/INFINITAS
Dual Shock	SÓLO VIBRACIÓN
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)

Pezqueñines, ¡no gracias!

Accordion Hazard



Death Wings

G.T. (Great Thing)



Las 15 bestias marinas de **G-Darius** son un auténtico prodigio de la técnica y deberían figurar en una enciclopedia imaginaria de los más descabellados artefactos biomecánicos que han pasado por la mente humana. A su descorazonador y poderoso aspecto, hay que unir nombres tan geniales como Tripod Sardine, Accordion Hazard, Eight Feet Umbrella, Eternal Triangle o Lightning Coronatus. Atención a la presentación de cada uno de ellos, y a sus casi infinitos patrones de ataque.

Dimension Diver



En G-Darius encontraremos los Final Bosses más espectaculares creados para un videojuego. Aquí tenéis cinco de ellos.

Heavy Arms Shell







acoger a esta versión mejorada en opciones e idéntica en el apartado técnico. **G-Darius** nos pone de nuevo a los mandos de la nave (o naves si juegan dos) *Silver Hawk* para enfrentarnos a los ingredientes clásicos que han acompañado a todos los capítulos de la saga: la estructura entrelazada de sus fases, los dramáticos enfrentamientos con los *Final Bosses*, la flora y fauna ambientada en las profundidades del mar, la necesaria recopilación (y pérdida) de armamento, la caótica banda sonora de los amigos de ZUNTATA y otros detalles a los que hay que sumar muchas novedades y/o mejoras. La más evidente es un sólido entorno 3D engalanado con bellas y variadas texturas (a una más que generosa resolución) y con constantes cambios de orientación y perspectiva. Todo ello plagado de brillantes efectos de luz, transparencias, *scaling* y demás bondades del *hardware* de **PlayStation**. Quién haya jugado a RayStorm, Einhänder o el futuro R-Type Delta, sabrá a que me refiero.





GRAFICOS 94

Un apartado sobresaliente con un entorno vectorial de muy alta calidad. La alta resolución de las texturas, los asombrosos escenarios y la inconmensurable magnificencia de los final bosses complementan el apartado.

MUSICA 90

La envolvente, desconcertante y a veces caótica banda sonora a corrido a cargo de HISAYOSHI OGURA, (ZUNTATA). Acompaña bastante bien al juego y alterna perfectamente con el sonido FX y los prolongados silencios.

SONIDO FX 93

A mi parecer son más acertados que la banda sonora y alcanzan la nada despreciable cifra de 257. La recreación sonora de todas sus fases es perfecta y casi todos los elementos tienen su sonido particular. Muy completo.

JUGABILIDAD 94

El perfecto control de la nave, sus treinta largas fases con su final boss y la generosa curva de dificultad nos engancharán a G-DARIUS hasta completarlo varias veces. Además utiliza Dual Shock y pueden jugar dos.

GLOBAL



+ El apartado gráfico y su jugabilidad. Los final bosses.
- El estilo musical de Zuntata no es apto para todos los gustos. Los finales son sosos.

Versiones para Darius tomar





Tras el éxito y reconocimiento del primer Darius en *Coin-Op* (1986), llegaron Darius II (1989), esta vez con doble monitor y mayor despliegue audiovisual, Darius Gaiden (1994) y G-Darius (1997). Las versiones domésticas no se hicieron esperar con Darius Plus, Super Darius y Super Darius II (*PC Engine Hu-Card, CD Rom2* y *Super CD Rom2*), Darius II o Sagaia (*Saturn, Mega Drive, Master System* y *Game Boy*), *Darius Twin* y *Super Nova* (*SNES/SFC*) y, por último, *Darius Gaiden* (*Saturn* y *PlayStation*).







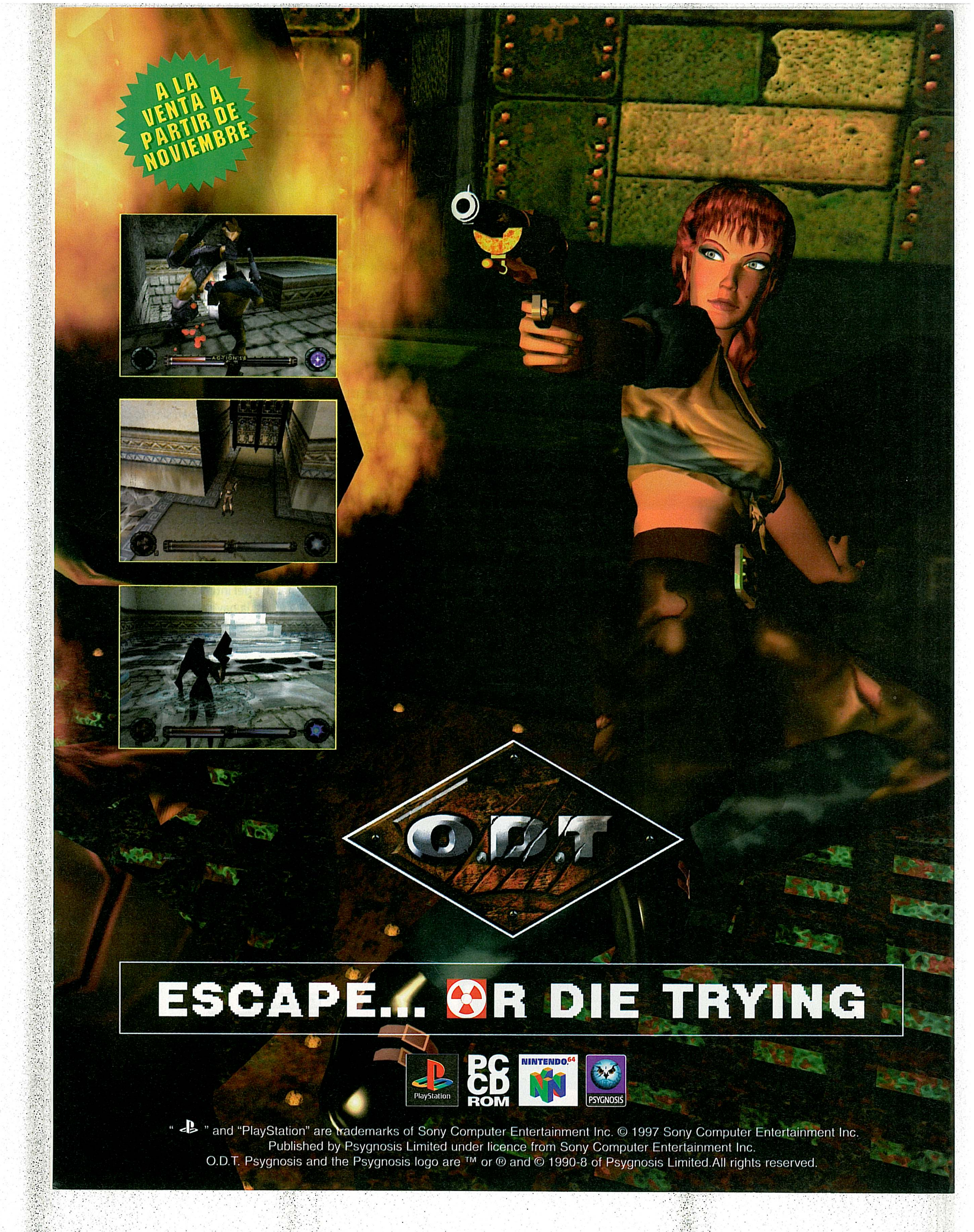




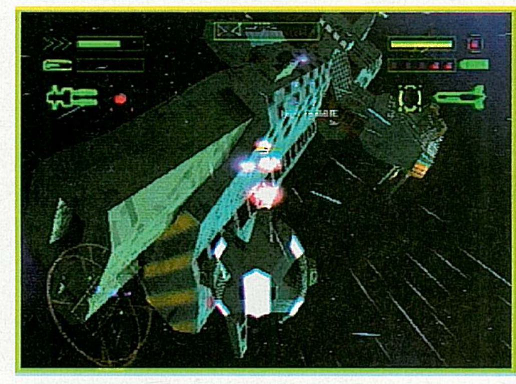


TAITO también ha sabido mantener el clásico desarrollo de anteriores capítulos en un complejo mundo poligonal donde todo transcurre armoniosamente, exceptuando alguna que otra ralentización. Los nuevos *Final Bosses* vectoriales son una auténtica pasada, y más de una vez perderemos una vida por observar su agresiva y mortal grandilocuencia. Ya que hablamos de los *Final Bosses*, os diré que en **G-Darius** encontraréis un total de quince brutos mecánicos diferentes programados para matar, memorizando docenas de patrones de ataque diferentes y equipados con una carga visual hipnótica para que caigas en su anzuelo letal. Aunque el número de fases en esta última entrega ***Coin-Op*** haya disminuido de las ya clásicas 28 a 15, no hay que llevarnos a engaño, ya que cada zona posee un par de rutas para elegir en la mitad de cada fase, con lo cual obtenemos 30 escenarios diferentes. Otra de las novedades es la posibilidad de apoderarnos de naves enemigas para utilizar su poder contra el enemigo o hacerlas estallar en situaciones límite. Los peces de gran tamaño también serán capturados y, mediante sencillas combinaciones con el *pad*, podremos lanzar magias y ataques especiales con ellos. La banda sonora ha corrido a cargo de ZUNTATA y os sumirá rápidamente en una caótica ambientación con una colección de melodías *tecno-new age* de curiosa factura y difícil recuerdo. Otros buenos detalles de **G-Darius** son los tres tipos de armamento evolutivo, los 78 enemigos normales que pueblan sus escenarios, la larga lista de opciones y modos de juego (*arcade*, *beginner* y *boss mode*) y los cinco finales en vídeo (de baja calidad) que nos esperan al completarlo en modo *arcade*. Esto es a grandes rasgos **G-Darius**, uno de los más completos *shooters* de ***PlayStation***, con un sólido desarrollo, gráficos envidiable, muchas fases, enemigos finales de antología, muy difícil pero no imposible y con la magia que siempre acompañó a la legendaria saga de TAITO.

THE ELF


A LA VENTA A PARTIR DE NOVIEMBRE
O.D.T
ESCAPE... OR DIE TRYING
PlayStation
PC CD ROM
NINTENDO64
PSYGNOSIS
" " and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 Sony Computer Entertainment Inc.
Published by Psygnosis Limited under licence from Sony Computer Entertainment Inc.
O.D.T. Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® and © 1990-8 of Psygnosis Limited.All rights reserved.

La venganza MAS BELLA



Colony Wars Vengeance

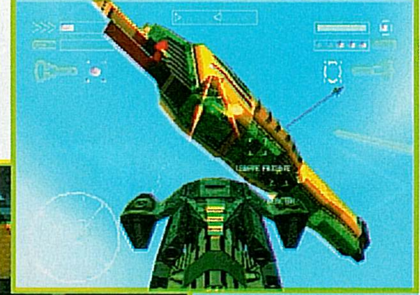
Al ver la nota de este **juego** muchos pensaréis que, o bien nos hemos vuelto **locos**, o bien que las **prisas** nos han jugado una mala pasada. Pues no, nada de eso, este Colony Wars Vengeance ha **logrado** la nota que se **merece**. Ya está bien de topicazos, es la hora de proclamar que un shoot'em-up 3D también puede entrar en el **olimpo** de los videojuegos, y éste en concreto, se lo ha ganado holgadamente.

Ya en su día nos encadiló el primer COLONY WARS, pues por algo fue el primero que perfeccionó hasta cotas insospechadas el verdadero atractivo de los *shoot'em-up 3D*. Este no es otro que la posibilidad de desarrollar combates precisos en el espacio, o lo que es lo mismo, que nos permita seguir a nuestro objetivo a velocidades de vértigo, sin perderlo de vista cada vez que se acerca a nosotros. Gracias a ello, reproducir escenas como las de las batallas de LA GUERRA DE LAS GALAXIAS era algo habitual al jugar con COLONY WARS. El único defecto era que las misiones acababan siendo un pelín monotonas, con continuos combates. **COLONY WARS VENGEANCE** va mucho más allá, y aunque mantiene la misma estructura de misiones, éstas se han vuelto mucho más variadas. Ya no habrá que dedicarse sólo a destruir la flota enemiga misión tras misión, sino que ahora se nos encomiendan tareas diferentes ajenas al combate en sí, como recoger minerales del interior de los asteroides y llevarlos a la nave minera, o lanzar por una especie de agujero negro los residuos radiactivos esparcidos por el espacio. Tareas que ante todo resultan divertidas, y que de paso sirven de alivio entre los continuos combates con la flota enemiga. El motor 3D del juego, parte fundamental del

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	PSYGNOSIS
PROGRAMADOR	PSYGNOSIS









COLONY WARS VENGEANCE

SHOOT'EM-UP 3D

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	ENERGIA
Fases	41
Continuaciones	NO
Passwords	SI
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)

Fases terrestres







El efecto de la nave al desplazarse por la superficie es genial, aderezado además con la suavidad del motor 3D.



Una de las grandes novedades de **Colony Wars Vengeance** es la inclusión de fases sobre la superficie terrestre. Fases en las que se pone de manifiesto el excelente nivel del motor 3D del juego, que ya en las fases espaciales resulta impresionante. Montañas de altura considerable, laderas, valles... todo lo necesario para lograr la mejor representación topográfica que hemos visto hasta hoy en ***PlayStation***. El efecto de niebla, además, oculta la creación de los escenarios, lo que nos hace sentir aún más el placer de desplazarnos por tan bellos lugares.



primer Colony Wars, ha sido mejorado más aún (increíble pero cierto). La suavidad con que todo se mueve entorno a la nave que pilotamos (de entre cuatro posibles) es realmente pasmosa, una suavidad que se extiende a los niveles terrestres, en lo que supone una de las mejores representaciones topográficas que hemos podido observar en ***PlayStation*** (Virus 2000 se acerca, pero sin tanta suavidad). El guión de la aventura, sin ser nada especial, sí es capaz de sumergirnos por completo en la historia que rodea a **Colony Wars**



La pantalla superior muestra la espectacularidad de los niveles espaciales. A la izquierda, en cambio, fotogramas de una de las muchas secuencias que encontraréis en el juego. Os ayudará, sin duda, a sumergiros en la dramática historia que rodea al juego.



VALORACION

- es injusto, ya lo sabemos, pero en la medida de lo posible vamos destacarlo en estas páginas. Colony Wars Vengeance es uno de los mejores juegos del año. su único pecado es el de no haber sido concebido como un juego eminentemente comercial.
- pero nos da igual. Colony Wars Vengeance nos ha hecho revivir las escenas más épicas del cine de ciencia ficción, con unos combates que difícilmente podréis repetir con ningún otro juego. cómpratelo.

GRAFICOS — 95

ya no es lo maravilloso de su concepción, sino la increíble sensación de realismo que proporciona. fruto, sin duda, de la solidez de sus elementos y los geniales efectos de luz que lo inundan todo. insuperable.

MUSICA — 91

Psygnosis ha recurrido a temas clásicos para ambientar la aventura. en las secuencias de introducción las músicas son insuperables, pero no así durante el juego, que son incapaces de crear el ambiente necesario.

SONIDO FX — 93

espléndido, no se puede decir más. las explosiones, el sonido de los motores y otros efectos especiales están muy cuidados, y para colmar nuestras necesidades, todas las voces del juego han sido dobladas al castellano.

JUGABILIDAD — 95

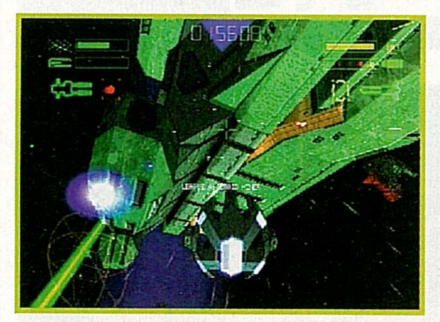
no encontrarás nada más jugable dentro del mundo de los shoot'em-up 3d. el hecho de que un fracaso no suponga el final de la misión, sino una mayor complicación, es de las mejores ideas posibles que Psygnosis pudo tener.

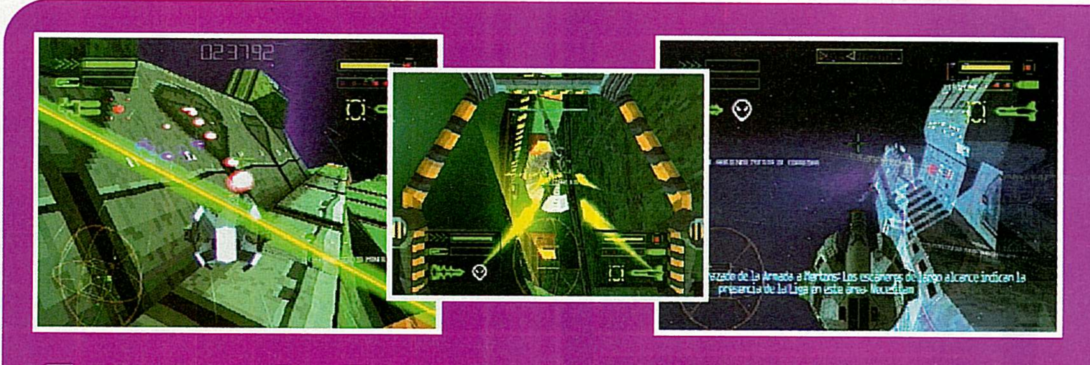
GLOBAL — 94

\+ Todo en Colony Wars Vengeance raya a un altísimo nivel.

\- sin promoción, no conseguirá el éxito que se merece.





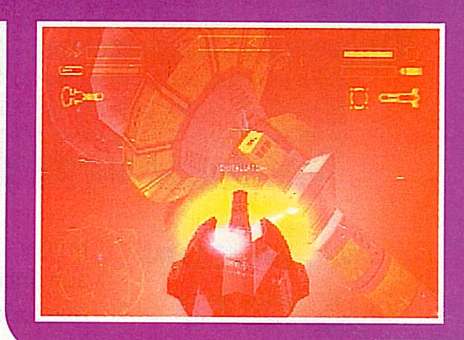


Como en la Guerra de las Galaxias.

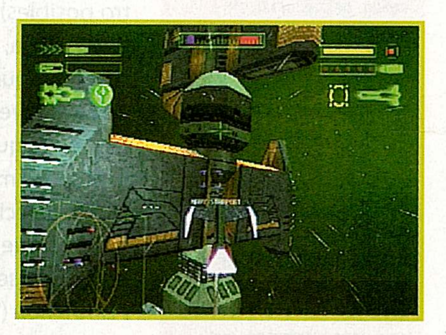
¿Recordáis la escena final de La Guerra de las Galaxias? Aquella en la que Luke SkyWalker sobrevolaba la superficie de la estrella de la muerte en busca de ese talón de aquiles capaz de acabar con ella de un sólo disparo. Pues más o menos así os sentiréis cuando sobrevoléis con vuestra nave la superficie de los inmensos destructores que aparecen en casi todas las fases del juego. Todo ello mientras varias naves enemigas os pisan los talones tratando de evitar el éxito de vuestra misión. Eso sí, antes de comenzar cada nivel tomaros una pastilla contra el mareo, pues la inmensidad del espacio produce cierto vértigo, sobre todo en este **Colony Wars Vengeance**. Como se diría en estos casos: ¡¡que la fuerza os acompañe!!

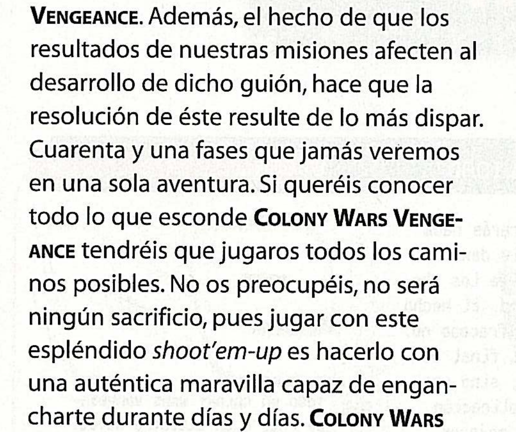


Impresionante ¿verdad? Pues más impresionante resulta ver cómo estas impresionantes moles de metal (o de polígonos, según se vea) revientan en mil pedazos delante de vuestras narices.



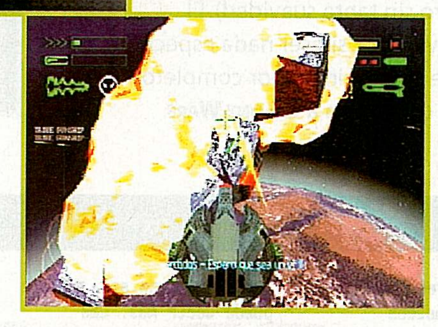






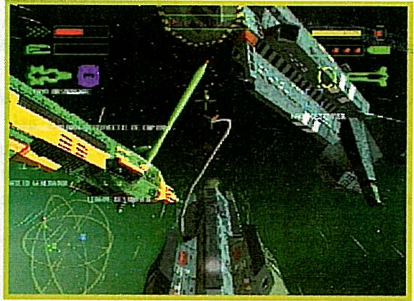
Vengeance. Además, el hecho de que los resultados de nuestras misiones afecten al desarrollo de dicho guión, hace que la resolución de éste resulte de lo más dispar. Cuarenta y una fases que jamás veremos en una sola aventura. Si queréis conocer todo lo que esconde **Colony Wars Vengeance** tendréis que jugaros todos los caminos posibles. No os preocupéis, no será ningún sacrificio, pues jugar con este espléndido *shoot'em-up* es hacerlo con una auténtica maravilla capaz de engancharte durante días y días. **Colony Wars Vengeance** es el mejor combate espacial. El combate en estado puro.

J. C. MAYERICK











¿QUIÉN SERÁ EL CAMPEÓN MUNDIAL?
F-1 WORLD GRAND PRIX
11 equipos, 22 pilotos, 17 circuitos originales.
Esta es la auténtica temporada de Fórmula 1 1997. Disfruta del emocionante mundo de la Fórmula 1 a través de unos gráficos de alto realismo. Con opciones de puesta a punto, estrategia de boxes, cambio de clima y repetición de la carrera desde 6 puntos de vista distintos con una calidad casi fotográfica. Memoria para guardar tus partidas. Compatible con Rumble Pak™. Para 1 ó 2 jugadores. Exclusivo para Nintendo® 64.
FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP
NINTENDO 64
Nintendo®
www.nintendo.es
TM and ® are trademarks of Nintendo Co. Ltd.. © 1998 Nintendo Co., Ltd.
© 1998 VIDEO SYSTEM CO., LTD/PARADIGM ENTERTAINMENT INC. All trademarks are the property of their respective owners. An official product of the FIA Formula One World Championship licensed by Formula One Administration Limited.

La nueva DIMENSION del mito

Megaman Legends



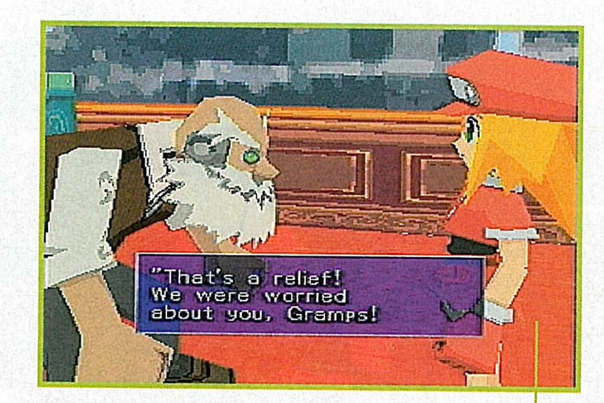
Poco a poco llegan a España *todos* aquellos títulos protagonizados por Megaman en conmemoración a sus *diez* primeros años de vida. Primero fue Megaman 8, luego Megaman X4 y ahora tenemos el placer de disfrutar con su primera aventura tridimensional, llamada a convertirse en un *clásico*.

SUPER Information

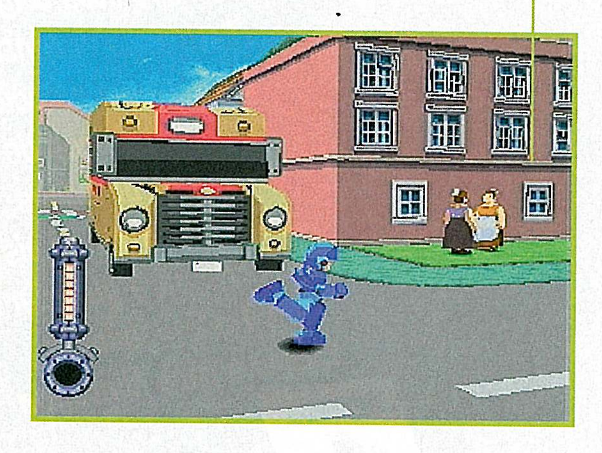
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	VIRGIN INTERAC.
PROGRAMADOR	CAPCOM

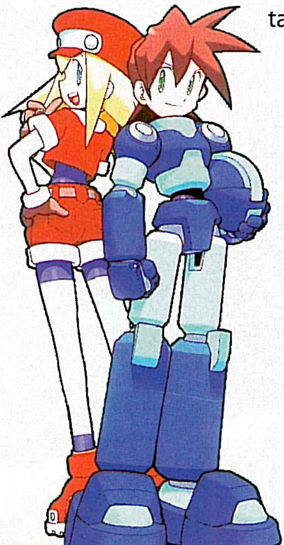
Tenía que suceder. Primero fue Mario, luego Sonic, Bomberman… y en breve será la saga CASTLEVANIA. Poco a poco, los principales valuartes de las 2D dan el gran salto a la tridimensionalidad, y ahora le llega el turno al gran Megaman. Comercializado las pasadas navidades en el mercado japonés bajo el nombre de ROCKMAN DASH, **MEGAMAN LEGENDS** rompe no sólo con el desarrollo 2D de las sagas MEGAMAN y MEGAMAN X, sino que adentra al robotín azulado de CAPCOM en el competitivo universo de los *Action RPG*. Eso sí, manteniendo el fuerte componente *arcade* que predominaba en las entregas 2D. Para esta nueva saga, concebida con vistas a continuar en las cada vez más potentes máquinas que aparecerán en el mercado, CAPCOM ha reunido en torno a Megaman toda una nueva galería de secundarios y villanos, encuadrados en una trama repleta de humor, que salta a la vista con sólo ver el cómico diseño de los *mechas*, o el colorido de cuento infantil impreso en cada casa, árbol o cochecillo que circula por el escenario. Mucho más complejo y denso de lo que pudiera parecer en un primer momento (hay multitud de objetos que comprar, utilizar o acoplar a la anatomía del protagonista), **MEGAMAN LEGENDS** no va a

*Tanto los personajes como los ingenios mecánicos presentes en **MEGAMAN LEGENDS** están marcados por un «look» alegre y colorista, que alcanza incluso a las ciudades.*



Lejos de ser un mero adorno, la vida fluye en cada uno de los distritos de DownTown. Como en la vida real, es mejor mirar a un lado y otro de la calle antes de cruzar a la otra acera, o uno puede acabar atropellado por un coche.





VALORACION

sorprendente a cada minuto que pasa, MEGAMAN LEGENDS es una completa maravilla en la que convergen gráficos increíbles, constantes golpes de humor y diversión por arrobas. si tan sólo se hubieran dignado a incluir la opción de usar el pad analógico (del DUAL SHOCK ya ni hablamos) todo el conjunto habría subido muchos enteros. a pesar de ello, MEGAMAN LEGENDS sigue siendo todo un juegazo.

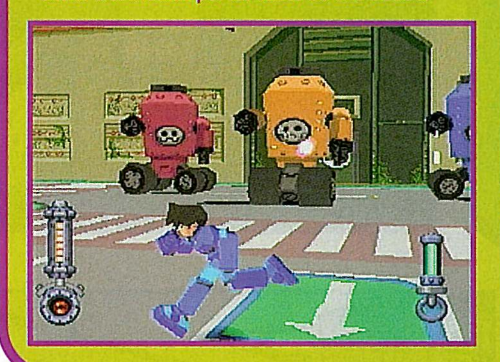
MEGAMAN LEGENDS

ACTION RPG

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Mundos	1
Continuaciones	NINGUNA
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)

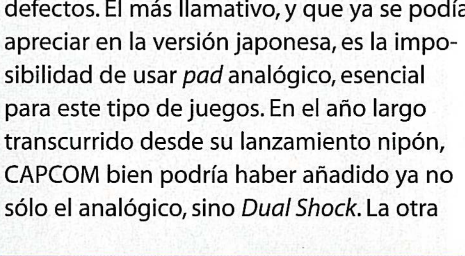
Acción a tope

Como no sólo de aventura se nutre un juegazo, **Legends** propone impagables duelos contra los *Final Bosses* más gordos e impresentables. Desde defender un barco contra hordas de submarinos hasta abatir tres *mechas* por las calles de una ciudad.

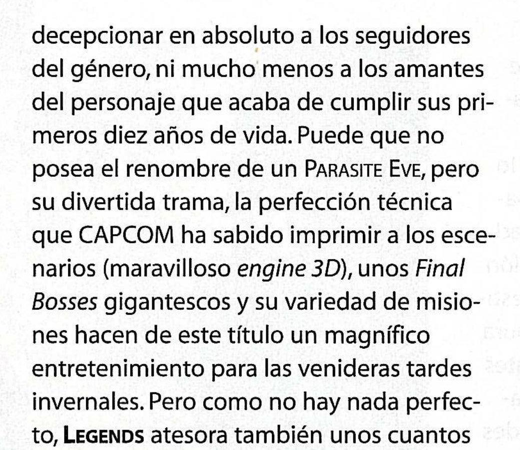








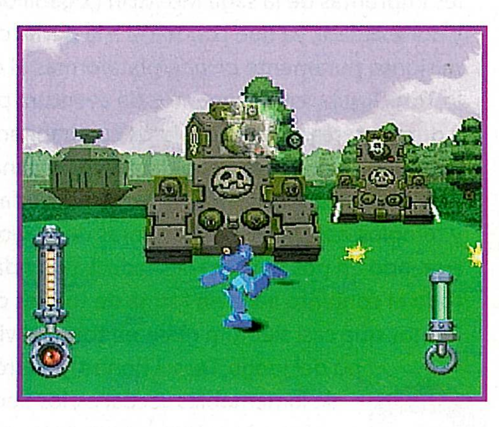
Armamento



Los elementos de aventura no pasan sólo por intercambiar objetos o hablar con otros personajes. Para llegar lejos en **Megaman Legends** será preciso aumentar a base de dinero el arsenal del protagonista con nuevas armas, depósitos de energía, o dotarle de prendas tan características como su famoso casco.

decepcionar en absoluto a los seguidores del género, ni mucho menos a los amantes del personaje que acaba de cumplir sus primeros diez años de vida. Puede que no posea el renombre de un Parasite Eve, pero su divertida trama, la perfección técnica que CAPCOM ha sabido imprimir a los escenarios (maravilloso *engine 3D*), unos *Final Bosses* gigantescos y su variedad de misiones hacen de este título un magnífico entretenimiento para las venideras tardes invernales. Pero como no hay nada perfecto, **Legends** atesora también unos cuantos defectos. El más llamativo, y que ya se podía apreciar en la versión japonesa, es la imposibilidad de usar *pad* analógico, esencial para este tipo de juegos. En el año largo transcurrido desde su lanzamiento nipón, CAPCOM bien podría haber añadido ya no sólo el analógico, sino *Dual Shock*. La otra





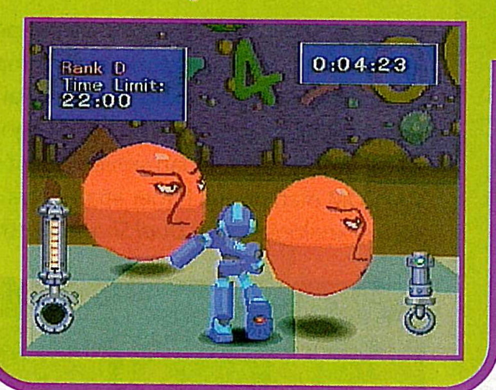
GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
93	92	90	91	92
sin duda es lo mejor de MEGAMAN LEGENDS. Desde el diseño de los personajes, los escenarios (las ciudades son una maravilla), los «mechas» o el colorido, todo el aspecto gráfico de este juego es sencillamente prodigioso.	Aunque en principio apuesta por las melodías pegadizas tipo MEGAMAN de toda la vida, algunos locales del DOWNTOWN esconden sorpresas en forma de versiones de composiciones clásicas de Tchaikovski (el cascanueces) o Bach.	Aunque no hubiera estado de más traducirlo al castellano (ilusos nosotros), por lo menos las voces inglesas del juego son bastante buenas y ciertamente inteligibles para un usuario con inglés medio/altillo.	A pesar de no permitir el uso del pad analógico (y pensar que se creó para este tipo de juegos) los controles son bastante asequibles y el juego tremendamente divertido. Otra cosa es que a veces sea un poco difícil.	 + las ciudades con su tráfico, su gente paseando... − Ni incluye subtítulos en algunos diálogos ni permite la utilización de pad analógico.

Subjuegos

Si logras llegar hasta el DownTown no pierdas la oportunidad de visitar el edificio de la KTOX TV, donde podrás disfrutar de cinco divertidos subjuegos, los tres últimos sólo accesibles tras alcanzar la habilidad *Dash*. BEAST HUNTER es una atracción mecánica en la que el jugador debe chutar una pelota de playa con el objetivo de acertar el mayor número de veces a un perro palizas que persigue a un pobre fulano. BALLON FANTASY propone liquidar a golpe de láser unos globos con el rostro de THE SCOPE.







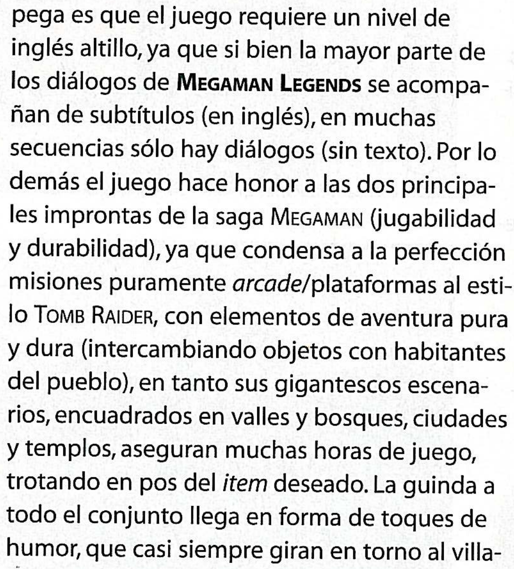
EL MUSEO

Es uno de los tantos edificios que pueblan DownTown y alrededores. Además del museo, podrás visitar el hospital, la biblioteca, la sede de la cadena de TV local, un restaurante, el ayuntamiento, la comisaría de policía o incluso una calle comercial, con tiendas de discos, ropa o electrodomésticos.



pega es que el juego requiere un nivel de inglés altillo, ya que si bien la mayor parte de los diálogos de **MEGAMAN LEGENDS** se acompañan de subtítulos (en inglés), en muchas secuencias sólo hay diálogos (sin texto). Por lo demás el juego hace honor a las dos principales improntas de la saga MEGAMAN (jugabilidad y durabilidad), ya que condensa a la perfección misiones puramente *arcade*/plataformas al estilo TOMB RAIDER, con elementos de aventura pura y dura (intercambiando objetos con habitantes del pueblo), en tanto sus gigantescos escenarios, encuadrados en valles y bosques, ciudades y templos, aseguran muchas horas de juego, trotando en pos del *item* deseado. La guinda a todo el conjunto llega en forma de toques de humor, que casi siempre giran en torno al villano del juego, Teasel Bonne, y su tropa de lamentables secuaces, los Servebots. **LEGENDS**, por mecánica y concepción gráfica, tiene todas las papeletas de continuar en ***N64*** (en cuanto CAPCOM deje de planificar chorradas de tipo puzzle con personajes DISNEY), en la esperada ***DREAMCAST***, o quién sabe, en ***PLAYSTATION 2***. Respecto a este primer capítulo poco se puede añadir más, aparte de que es una delicia a nivel gráfico, jugable como todos los MEGAMAN y, sobre todo, muy divertido.

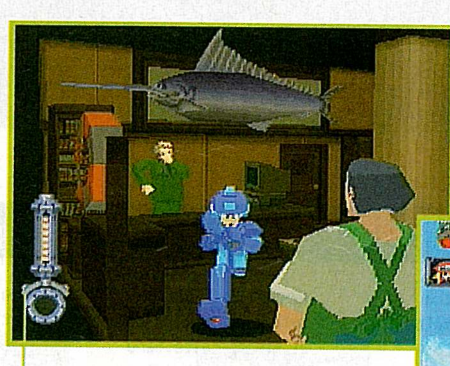
NEMESIS

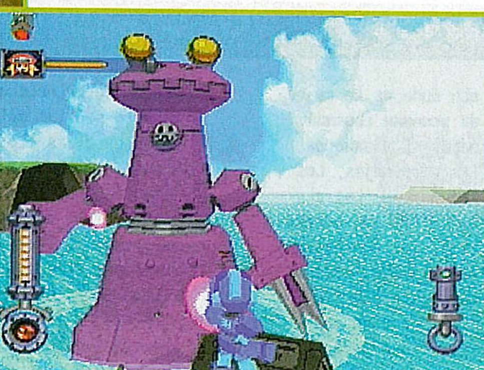




*El sensacional motor 3D de **LEGENDS** no sólo es responsable de generar los escenarios del juego, sino de crear decenas de intros en las que abundan primeros planos, sin que por ello desaparezca ni un solo polígono.*







*El hermano cibernético de **THE SCOPE** (sólo hay que comprobar que tienen la misma mirada despierta) es el jefe final a abatir en la fase del barco. Eso siempre que sobrevivas a los submarinos.*

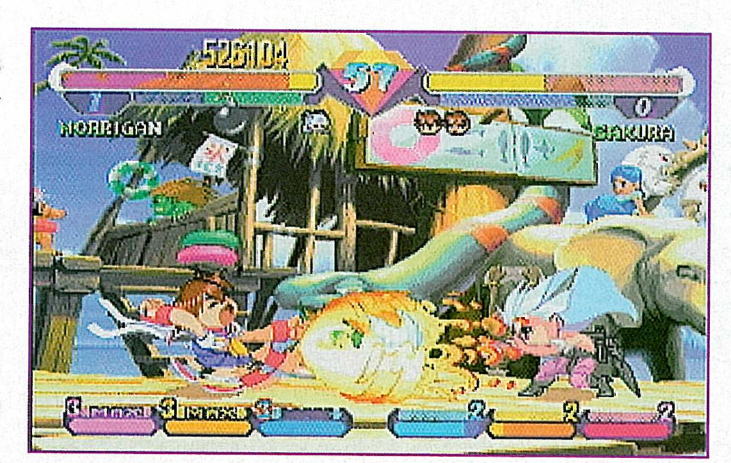
GOLPES *bajos*

Pocket Fighter



Todos los beat'em-up de Capcom **siempre** han hecho gala de algún que otro **«punto»** cómico. En este caso, Pocket Fighter es un juego cómico que goza en todo momento de un **importante** factor: la **jugabilidad**.

Por regla general, la mayoría de los intentos por dotar a los *beat'em-up* de un planteamiento completamente cómico, nunca han resultado especialmente relevantes. Como ejemplo, la saga CLAYFIGHTER, con juegos que hacían saltar las lágrimas de la risa, pero que nunca llegaron a convertirse en grandes del género. Ahora CAPCOM nos presenta, partiendo de un diseño similar al de los personajes de SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO, una mágica mezcla entre comicidad, o más bien, simpatía y la jugabilidad de la que sólo los *beat'em-up* de CAPCOM pueden presumir. El juego está compuesto por doce personajes salidos de diferentes juegos de CAPCOM, como STREET FIGHTER ALPHA 2 (Ryu, Ken, Dan, Akuma, Chun Li, Sakura y Zangief), WARZARD (Tessa), STREET FIGHTER III (Ibuki) y DARKSTALKERS (Morrigan, Felicia y Hsien-Ko). El sistema de juego ha sido simplificado con respecto a cualquiera de los juegos anteriormente mencionados, ya que tan sólo hemos de utilizar cuatro botones (puño, patada, *special* y *taunt*). Incluso así han sido añadidos nuevos elementos a la jugabilidad, como por ejemplo los *Costume Combos*, combinaciones de golpes en las que nuestro personaje cambiará su disfraz por el de alguno de los personajes más carismáticos de CAPCOM a cada golpe que demos.



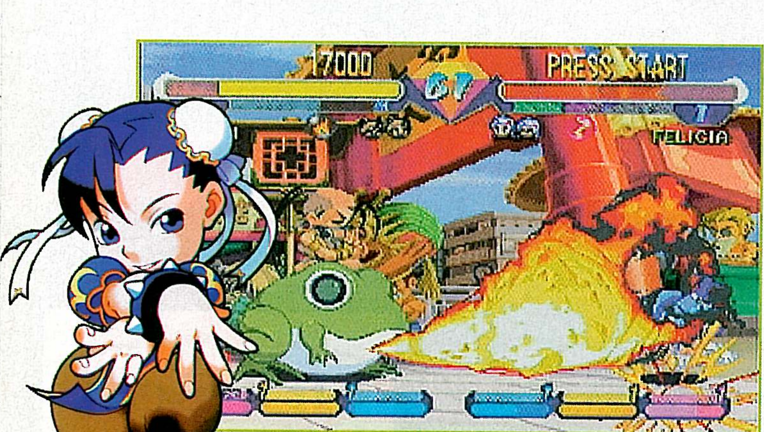
RUNNING BATTLE

En este modo tendremos que vencer a todo los luchadores del juego a modo de Survival, en un escenario poblado por personajes de CAPCOM.





FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	VIRGIN
PROGRAMADOR	CAPCOM



VALORACION

Pocket Fighter es uno de los pocos juegos de lucha que puede convencer tanto a los fanáticos de la lucha como a los más cerrados detractores de los beat'em-up. La culpa de todo esto la tiene la inmensa simpatía que rebosa y la sencillez de su manejo. Si eres un fan incondicional del universo CAPCOM, POCKET FIGHTER te encantará.

POCKET FIGHTER

BEAT'EM-UP

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	ENERGIA
Fases	10
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	SI
Grabar Datos	MEMORY CARD







LAS GEMAS

Las gemas que aparecían en PUZZLE FIGHTER *nos servirán para potenciar nuestros golpes especiales.*

Además, ciertos aspectos como el de la posibilidad de golpear a nuestro oponente mientras está cayendo al suelo (siempre que tenga la posibilidad de ponerse en pie en el aire) le ha resultado tan atractivo a sus programadores que ha sido incluido en STREET FIGHTER ALPHA 3. **POCKET FIGHTER** resulta uno de los pocos juegos de lucha con un control sencillo que gustará tanto a expertos de la lucha como a los que no lo son. **DOC**

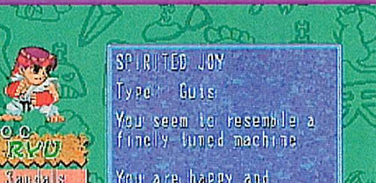
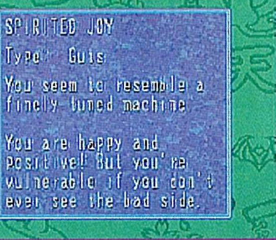
Costume Combos







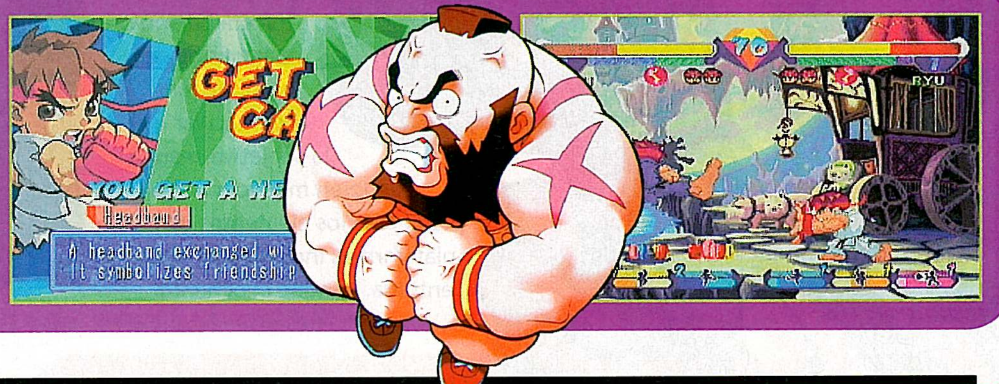




Edit Fighter

Llamado en la versión japonesa TSUKUTTE FIGHTER, este modo servirá para crear un personaje partiendo de nuestra forma de ser y dejarlo luchar a él solo, con el objetivo de arrebatarle a los contrincantes sus preciados *items*. Dentro de este modo, también existe la posibilidad de probar (jugando con él) a nuestro personaje.

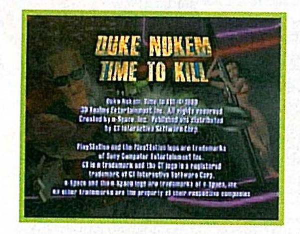


GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
83	90	90	83	89
Prácticamente idénticos a los de la recreativa, tanto en animación como en aspecto. Su «Look Super Deformed» resulta simpático y no reduce en lo más mínimo su jugabilidad, al contrario de como suele ocurrir.	La mayoría de las composiciones musicales del juego son remezclas «felices» de conocidos temas aparecidos en otros títulos de CAPCOM. En este caso, también el Q-Sound añade profundidad y calidad a la banda sonora.	El Q-Sound nos envuelve con cientos de cómicos berridos y frasecillas magistralmente digitalizadas. Muchos de los efectos son similares a los de los dibujos animados, los cuales añaden más simpatía si cabe.	Este apartado posee suficientes elementos como para satisfacer a todos los fanaticos de los beat'em-up. La unica pega es que los combos se reducen prácticamente a los costume combos, sin apenas posibilidad de crear nuevos y diferentes.	+ La simpatía de la que hacen gala todos sus apartados. – Los «luchadores» más experimentados echarán en falta algún que otro combo más.



De cuerpo PRESENTE

Duke Nukem: Time to Kill



Aunque a algún *fanático* de la saga el cambio de «look» pueda parecerle un pequeño sacrilegio, lo cierto es que *Duke Nukem* ha salido ganando en muchos aspectos... y sin tener que cambiar para ello un ápice de su *indómito* espíritu.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	GT INTERACTIVE
PROGRAMADOR	N-SPACE



Desde la primera partida os quedará claro que, pese a la nueva perspectiva, estamos ante un Duke Nukem con todas las de la ley. Acción salvaje, algunas notas de humor macabro, sexo controlado, ketchup a raudales, escenarios absolutamente colosales y otros tantos argumentos típicos del universo Duke están presentes, pero con el aspecto característico de aventuras como Tomb Raider o Tenchu. La apuesta, que a muchos nos pareció arriesgada en un principio, es un acierto total que no decepcionará a los fans del esquema tradicional al haber conservado toda la esencia y jugabilidad tradicional. La perspectiva en tercera persona, además de ser bastante más espectacular que la subjetiva, resulta también mucho más apropiada para los elementos de plataformas incluidos en esta entrega. Aunque el ochenta





VALORACION

DUKE NUKEM TIME TO KILL es uno de esos pocos casos que un cambio radical supone una mejora notable en un juego que ya era realmente bueno. Arriesgada y total, esta transformación gráfica, sin embargo, no ha supuesto una pérdida de identidad, y podemos asegurar que los amantes del SHOOT´EM-UP de siempre no se sentirán defraudados con esta novedosa versión. Se trata de más de lo mismo pero desde otra perspectiva y con unas cuantas novedades en la mecánica que le dotan de un aspecto más «plataformero». La idea y el resultado son buenos.

DUKE NUKEM: TIME TO KILL

SHOOT´EM-UP

CD ROM	
Jugadores	1
Jugadores	1-2
Fases	5 MUNDOS
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)

Sex o no sex

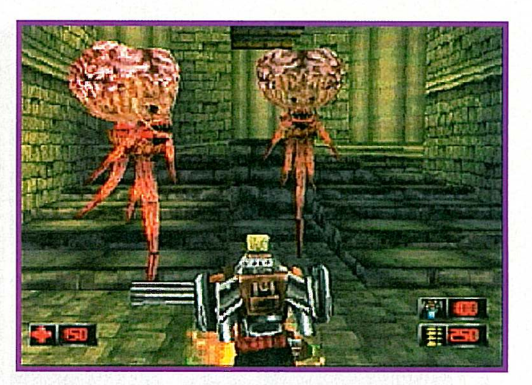
...esa es para muchos la cuestión, pero para los creadores de DUKE NUKEM la respuesta ha sido siempre la misma: sí. La verdad es que son unas cuantas tonterías que más que despertar pasiones provocarán tu risa.











por ciento de cada fase es disparar, a medida que avancemos en **DUKE NUKEM TIME TO KILL** iremos encontrando más y más elementos de plataformas. En **DUKE NUKEM TIME TO KILL** ha muerto aquel estilo de juego con escenarios casi planos y repletos de pasillos en el que sólo debíamos preocuparnos de eliminar a todo aquél que saliera a nuestro paso y de encontrar las llaves. Para que os hagáis una idea, a partir del tercer nivel las dificultades en forma de saltos son tan notables que en muchas ocasiones se convertirán en nuestro principal problema para llegar al final de fase. Las plataformas ideadas, aunque no demasiado complejas en su combinación, tienen mucha mala leche si no dominamos a la perfección los movimientos de un Duke especialmente rápido e impetuoso. Aunque con un poco de práctica acabaréis por haceros con sus salvajes saltos, nuestro protagonista

Extras



Algunas novedades de esta entrega son las trepidantes fases de Bonus y la presencia de algunos potentes y gigantescos Jefes finales. Ambos extras son de lo más difícil del juego.

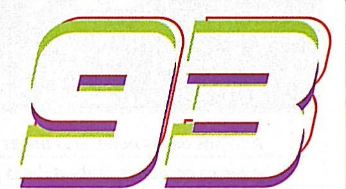


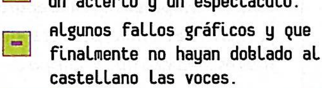




Si pulsamos R1 en el mando, la vista cambiará automáticamente acercando la imagen para facilitarnos la puntería. No es como el zoom de METAL GEAR SOLID pero funciona a las mil maravillas.

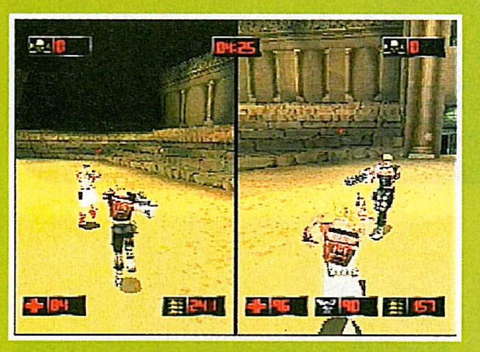
GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
93	80	90	93	93
El nuevo «look» le viene de maravilla, y hay que reconocer que los escenarios y los personajes son mucho más aparentes que antes. Lástima la excesiva oscuridad de algunos escenarios, que resta nitidez al juego.	No podemos recordar ninguna melodía, por lo que deberíamos decir que no son memorables ni deplorables. El salón o el bar de alterne tienen sus propios temas, pero casi todo el rato viviremos de sonidos.	Una pena que al final no lleguen las voces en castellano, porque sería la bomba escuchar las geniales frases del protagonista. De todas formas, los FX son de lo más potente y mejorcito que encontraréis en el género.	La dificultad es más elevada de lo normal, pero como eso no es malo y además tiene jefes, fases de bonus, mapeados gigantescos, un modo para dos jugadores y una estructura más plataformera, diremos que es sobresaliente.	+ La nueva perspectiva es todo un acierto y un espectáculo. − Algunos fallos gráficos y que finalmente no hayan doblado al castellano las voces.





Dos Jugadores





Aunque en muchos juegos esta opción es sólo de relleno, en **Duke Nukem Time to Kill** se trata de una verdadera pasada. Divertida y muy bien hecha, podréis elegir entre varios tipos de indumentaria, el escenario y unas cuantas opciones generales más. Para nuestro gusto, resulta mucho más jugable y clara con el modo a pantalla partida vertical.

jamás será tan manejable y preciso como Lara en Tomb Raider. Como Tomb Raider tampoco será jamás tan salvaje como **Duke Nukem Time to Kill**, pues la cosa queda compensada. Puede que no hayan alcanzado la perfección absoluta, pero es indudable que los programadores se han esforzado en ofrecernos algo más y que este juego es el más aparente de todos los Duke. Si alguien lo duda, sólo tiene que darse un paseo por sus impresionantes escenarios, por sus novedosas fases de *bonus*, por el mejor modo para dos jugadores simultáneos del género, o, entre otras muchas cosas, enfrentarse a sus todopoderosos jefes finales. Después de ver todas estas genialidades, estamos completamente seguros que mientras jugáis os olvidaréis por completo de las curvas de Lara Croft.

DE LUCAR

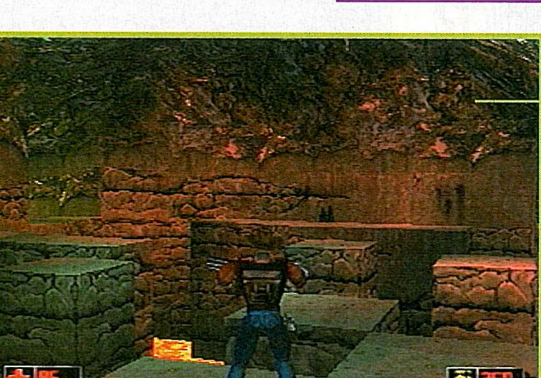








De todos los Duke Nukem que recordamos, esta entrega es, sin duda, la que más ha cuidado la ambientación de los escenarios. Con el enorme tamaño que tienen las fases resulta increíble que hayan cuidado tanto los detalles.

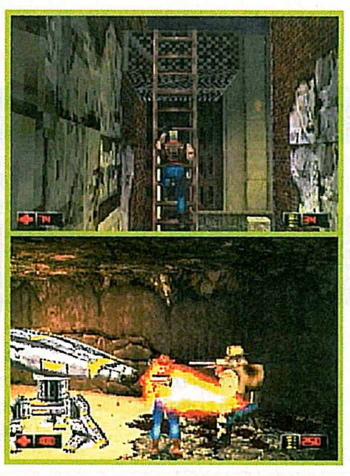


Otro de los elementos distintivos de esta entrega es el estilo «plataformero» de muchos tramos de las fases. Trepar y saltar se convertirá en algunas fases en algo tan rutinario como el disparar a los enemigos.



Además de las puñeteras llaves para las puertas comunes, Duke deberá hallar los 3 cristales que activan este transportador espacio-temporal. Algunas aparecen a las primeras de cambio, pero casi siempre están más escondidas que la chispa de The Scope.





Y ahora...

¿quién es la bestia?





GAME BOY









ABEJORRO machote

Buck Bumble



La ***imaginación*** no es algo que esté muy de ***moda*** últimamente, y quizá por ello los responsables de Argonaut pensasen que, ya puestos a ***crear*** un shoot'em-up, lo mejor era darle a éste un toque de ***distinción***. El resultado: este Buck Bumble, un juego cuyo éxito ***viene*** condicionado por los gustos de cada uno.



Con Buck Bumble tendrás que tener una cierta paciencia. Aunque su desarrollo pueda resultar muy intuitivo, lo cierto es que no lo es. Deberás pasarte por el Tutorial para aprender ciertos conceptos.



La intención es buena y los resultados también, aunque según se mire. Hay que ser muy aficionado a este tipo de juegos para aguantar delante de **Buck Bumble** mucho tiempo, fruto sin duda de lo raro que resulta en un principio. Una vez que te hagas con el control del personaje protagonista y con ciertos conceptos que se explican convenientemente en el Tutorial del juego, la verdad es que el juego se vuelve bastante adictivo. El concepto es el de cualquier *shoot'em-up*. Un objetivo, la descripción de la misión y adelante. En el camino, como siempre, infinidad de enemigos y la posibilidad siempre presente de conseguir más y mejores armas. Un concepto muy básico que se adereza con la inclusión de otro tipo de añadidos, como la necesidad de buscar porciones de llaves que abren puertas, destruir construcciones bajo las que se ocultan pasadizos secretos o eliminar a todos los enemigos del nivel para pasar al siguiente sector, entre otros. Todo ello es recreado muy dignamente con el motor 3D que la gente de ARGONAUT ha creado, un motor que permite el diseño de escenarios más o menos complejos en los que todo se mueve con cierta suavidad. Es sin duda uno de los aspectos más logrados del juego, aunque no sería justo dejar en el tintero el hecho de que el tan traído y llevado efecto niebla de ***Nintendo 64***, en **Buck Bumble** es más que acusado. La diferencia es que en esta ocasión no molesta en absoluto. El

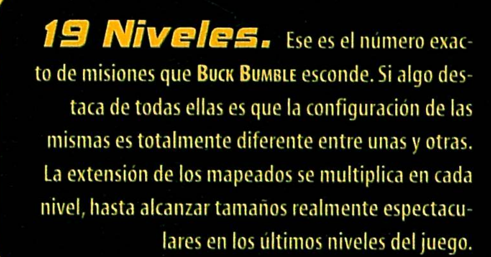
SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	UBI SOFT.
PROGRAMADOR	ARGONAUT

BUCK BUMBLE

SHOOT'EM-UP 3D

Megas	96
Jugadores	1-2
Vidas	3
Fases	19
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	CONTROLLER PAK



19 Niveles. Ese es el número exacto de misiones que BUCK BUMBLE esconde. Si algo destaca de todas ellas es que la configuración de las mismas es totalmente diferente entre unas y otras. La extensión de los mapeados se multiplica en cada nivel, hasta alcanzar tamaños realmente espectaculares en los últimos niveles del juego.





Antes de empezar cada nivel, y como en cualquier otro tipo de juego bélico, se presentará ante nosotros el conocido briefing con la descripción detallada de los objetivos. Lástima que esté en inglés.

El repertorio de enemigos, aunque se pueda pensar lo contrario, va más allá de los simples insectos con mala leche. Habrá enemigos algo más complejos cuya destrucción se nos antoja complicada.

Como se puede comprobar, la escala a la que se ha diseñado cada nivel es bastante aceptable. Se respetan en todo momento las supuestas proporciones que cada elemento debería tener.

GRAFICOS — 90
un buen entorno 3d en el que el efecto de la niebla se lleva gran parte del protagonismo. La suavidad de movimientos es uno de los puntos fuertes, aunque el diseño de los personajes no es todo lo simpático que se desearía.

MUSICA — 83
quitando el tema inicial, en la pantalla de selección, el resto de las músicas pasan desapercibidas. eso sí, dicho tema es de lo más pegadizo que se puede encontrar, con un ritmo que engancha a todo el que pasa cerca.

SONIDO FX — 84
poquita cosa destacable en este aspecto. Los efectos especiales, sobre todo los referentes a las explosiones, armas y demás ingenios, no son de una calidad excesiva, sólo la suficiente para cumplir el expediente.

JUGABILIDAD — 83
si terminas dominando el control del personaje protagonista y además estás atento a las explicaciones del tutorial, puede que le saques un cierto partido a BUCK BUMBLE. Los modos de dos jugadores son bastante divertidos.

GLOBAL — 88



+ el motor 3d, a pesar del nada molesto efecto niebla.
- como otros muchos juegos, no divierte lo suficiente.



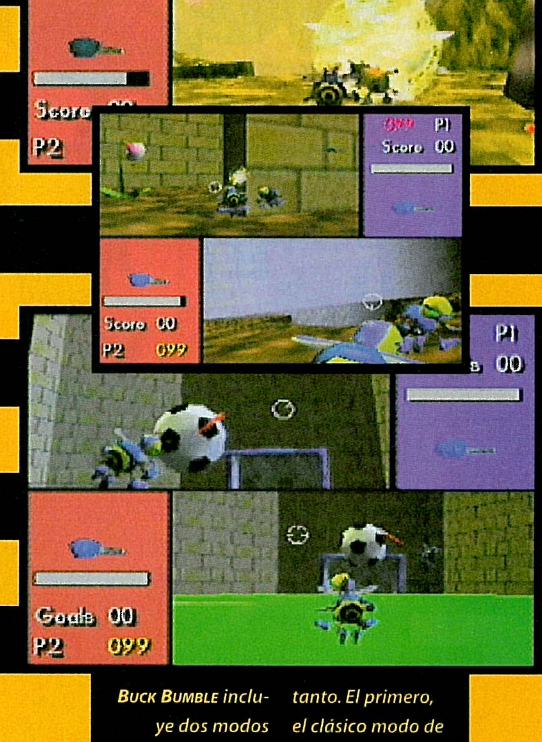
De armas tomar. Como todo buen *shoot'em-up* que se precie, **Buck Bumble** cuenta con un buen arsenal de armas con las que combatir a las fuerzas enemigas. No hay que hacer demasiadas filigranas para conseguirlas, sencillamente tener la suerte de encontrarlas en ese lugar recóndito de cada nivel. El poder de destrucción de algunas de ellas es bastante espectacular, sobre todo si se compara con el arma convencional del protagonista.



Transportadores. El paso de un nivel a otro (y también entre determinados sectores) se realiza a través de este tipo de transportadores. Algunos sólo se activan tras eliminar a todos los enemigos de esa pantalla, o sencillamente tras destruir el objetivo que se nos ha encomendado. Con lo chillón que es, podéis suponer que no es demasiado difícil dar con él.



*Es indispensable pasar por la pantalla del Tutorial, pues ciertos conceptos no terminan de ser todo lo intuitivos que deberían ser. Tras este primer paso, todo quedará mucho más claro en **Buck Bumble**.*



***Buck Bumble** incluye dos modos para dos jugadores, uno de ellos bastante convencional y otro no tanto. El primero, el clásico modo de batalla en un escenario. EL segundo, un simpático partido.*

apartado técnico se completa con un más que aceptable nivel en el campo de los efectos de sonido, así como con la inclusión de un tema central (algo repetitivo eso sí) la mar de pegadizo y simpaticón. Lástima que en el resto del juego la calidad de las músicas brille por su ausencia.

A pesar de todo, hay algo en **Buck Bumble** que no termina de enganchar al jugador. Es divertido, porque así lo hemos comprobado, pero tiene un «no-se-qué» que no te incita en demasía a jugar con él. Puede ser el hecho del tema que trata o que la representación de los insectos no haya quedado todo lo simpática que se pretendía. Algo que, en definitiva, le hace bajar unos enteros a la valoración global de un juego que está bastante más que cuidado.

J. C. MAYERICK



VALORACION

- Buck Bumble es un shoot'em-up clásico, como los que jugamos cada dos por tres pero con naves como protagonistas. Este puede ser uno de los defectos del escaso atractivo que Buck Bumble puede proporcionar.
- El caso es que el juego está bien hecho. El motor 3D es muy consistente, y a pesar de contar con el efecto niebla, resulta muy cómodo moverse por los escenarios.
- De cualquier forma, no hemos conseguido sacar toda la diversión que se le supone a un juego como Buck Bumble. Quizá hubiese sido necesario modificar ciertos conceptos para lograr un juego mucho más adictivo y atractivo.





Bust a Groove. El primer videojuego de baile.







Esta vez, para llevarte a la chica, no tendrás que matar al malo. Sólo tienes que pedirle un baile. A la chica, no al malo. Porque malos, lo que se dice malos, aquí no hay, sólo te encontrarás con algunos individuos que se creen que son capaces de superarte bailando. Qué ilusos.

Bust a Groove. Pies ¿para qué os quiero?

1 ó 2 Jugadores | Tarjeta de Memoria 1 bloque

Consulta cualquier duda que tengas sobre "PlayStation" en el teléfono 902 102 102



Todo el **PODER** en tus **MANOS**

www.playstation-europe.com

TBWA

"PLAYSTATION" elegida CONSOLA DEL AÑO

por los lectores de HOBBY CONSOLAS y SUPERJUEGOS y por los oyentes de GAME 40 (CADENA SER).

Extremadamente PELIGROSA

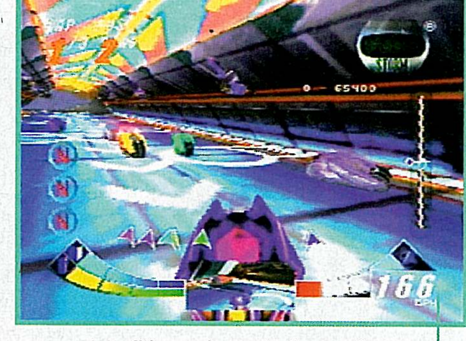
Extreme G2



Fue uno de los primeros **juegos** para Nintendo 64 capaz de dejarnos con la **boca abierta**. Su extrema sensación de **velocidad** le convirtió en un auténtico clásico de los simuladores de carreras **futuristas**. Su nombre era Extreme G y hoy llega hasta nosotros su **segunda** parte. Era difícil mejorarlo pero lo han **conseguido**, y como se suele decir en estos **casos**, de calle.



El listón a superar era, nunca mejor dicho, extremadamente alto. PROBE hizo con su primer EXTREME G un auténtico manifiesto sobre cómo debían programarse este tipo de juegos. Velocidad casi real, entorno 3D soberbio y un control preciso únicamente tras un buen aprendizaje. El resultado era todo un cóctel en el que la jugabilidad era la gran beneficiada. La idea de crear una segunda parte de EXTREME G va mucho más allá de la simple necesidad de aprovechar el éxito de éste. **EXTREME G2** nace con la obligación de superar a su predecesor, y no de engrandecer aún más el corrosivo dicho que reza «segundas partes nunca fueron buenas». Pues bien, éstas son las noticias que nos gustaría dar todos los días cuando hablamos de segundas partes: **XG2** supera ampliamente a EXTREME G en todos los aspectos posibles. En todos los aspectos menos en uno, aunque dado lo



*La salida, con la consiguiente aglomeración de vehículos, es el momento en que el motor 3D de **EXTREME G2** más se resiente. Por suerte, durante el juego no nos encontraremos a más de dos o tres motos juntas.*

EXTREME G2	
CONDUCCION	
Megas	128
Jugadores	1-4
Vidas	TIEMPO
Circuitos	12 X 6
Continuaciones	NO
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	CONTROLLER PAK





Extreme G2 es básicamente un juego de motos, pero si lo hacéis lo suficientemente bien, es posible que veáis correr a los pilotos a velocidades superiores a los seiscientos kilómetros por hora.




Si te aburres, que lo dudamos, no tienes más que elegir entre los tres modos de juego disponibles para dos o más jugadores, o los tres diseñados exclusivamente para un solo jugador. Nuestro favorito es el modo Copa, en el que pueden participar hasta un total de dieciséis jugadores, con carreras a tres vueltas y en eliminatorias de octavos, cuartos, semifinal y final. También hay un modo de batalla en el que dos o más jugadores intentan masacrarse en ese tipo de recintos que habitualmente llamamos Arena. Variedad para todos los gustos.

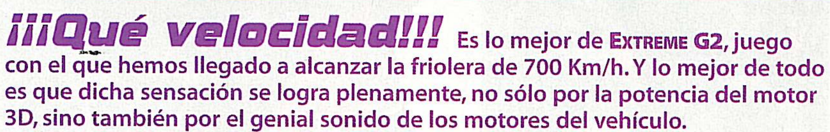
VALORACION

128 megas suelen dar para bastante, pero se ve que a unos les cunde más que a otros. Probe, por ejemplo, sabe sacarles un buen partido, pues ha sido capaz de incluir un total de doce (inmensos) circuitos con seis trazados diferentes cada uno. Algo increíble. Pero es que además ha dotado a Extreme G2 de numerosos modos de juego, de una velocidad endiablada y, en definitiva, de todo lo que un juego puede desear para sí mismo: jugabilidad.



SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	ACCLAIM
PROGRAMADOR	PROBE

¡¡¡Qué velocidad!!! Es lo mejor de **Extreme G2**, juego con el que hemos llegado a alcanzar la friolera de 700 Km/h. Y lo mejor de todo es que dicha sensación se logra plenamente, no sólo por la potencia del motor 3D, sino también por el genial sonido de los motores del vehículo.






GRAFICOS — 94

Quitando ese pequeño fallo en la acumulación de motos, el resto del motor 3d raya a una altura realmente asombrosa. La concepción de los escenarios es, además de muy variada, todo un ejemplo de imaginación y belleza.

MUSICA — 94

Es como asistir a un concierto de Jean Michel Jarre. Doce pistas de música electrónica con todo tipo de contenidos adaptados a la temática de cada circuito. Imprescindible pasar por las opciones para escucharlas.

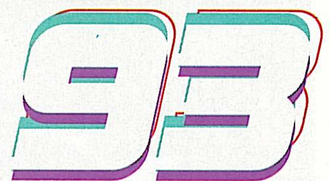
SONIDO FX — 92

Aunque destaca sobradamente todo el apartado sonoro, lo cierto es que hay un efecto que nos resulta especialmente grato: el sonido de los motores. Es genial subir la potencia del mismo y oír cómo responde.

JUGABILIDAD — 93

Los modos de juego convencionales de Extreme G2 son ya de por sí suficientes. Pero es que la gente de Probe ha querido satisfacer nuestras ansias de juego obsequiándonos con nuevos y adictivos modos de juego. ¡¡¡Genial!!!

GLOBAL



93

+ Todo en Extreme G2 es genial. Bueno, todo menos...
- ...la ralentización producida por la acumulación.

puntual de su comparecencia, no representa ningún tipo de impedimento. Nos referimos a la acumulación de vehículos en la pantalla, lo que conlleva una ralentización más que notable del motor 3D. Por suerte, este tipo de acumulaciónes no se producen más que en la salida, y rara vez nos afectará durante el desarrollo de una carrera. Hasta aquí el capítulo de elementos negativos. Impresionante, ¿verdad? El capítulo de los *pros*, en cambio, es mucho más jugoso. Doce circuitos con séis variantes cada uno (lo que hace un total de 72 trazados), trece motos disponibles, modos para dos o más jugadores en modalidad de Copa, cara a cara y Batalla, y tres modos de juego para un jugador (contrarreloj, *arcade* y entrenamiento), además de la ya conocida prueba Extrema, con cinco modalidades diferentes. Todo ello en un entorno 3D impresionante y una sensación de velocidad simplemente genial. **XG2** te producirá vértigo, y lo que es mejor, te enganchará. **J. C. MAYERICK**

Uno de los puntos más fuertes del juego hace referencia a los efectos de luz utilizados con ciertas armas.



Objetos. Armas, nitros, focos para la oscuridad y un sinfín de *items* más que podrás recoger durante las carreras para potenciar aún más tu moto. Intentar salir victorioso de una carrera sin hacer uso de los objetos será posible en los primeros niveles, pero no en circuitos más avanzados. Para recogerlos no hay más que pasar con la moto (si es que vais montados en ella) sobre las esferas verdes que hay repartidas por cada trazado (como la que se muestra en la pantalla). Así que, ya sabéis, cuando veáis una cosilla de tono verdoso por el fondo, preparaos para recogerla.



Fiebre del SABADO noche

Bust a Groove

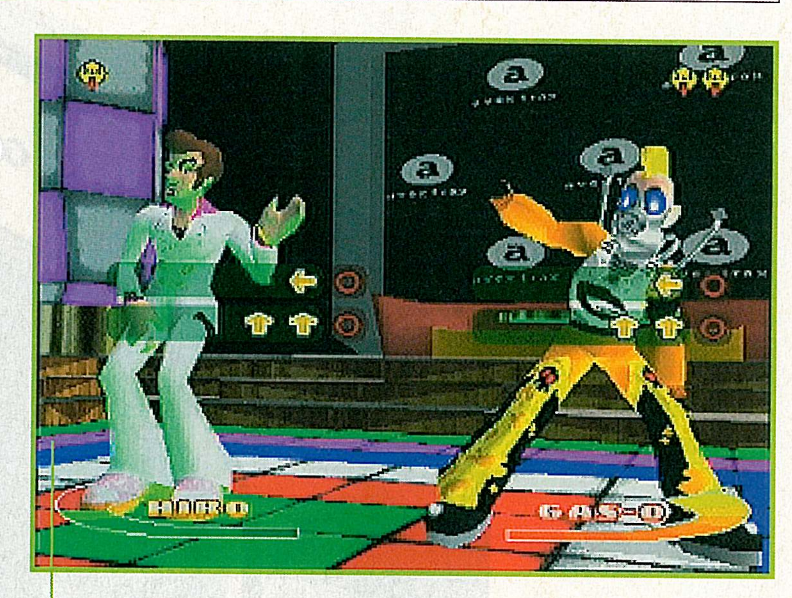


Si lo tuyo no es ligar gracias a tu pésimo estilo, o te **mueves** menos que un muñeco de nieve, lo mejor que puedes hacer es aprender a mover el **esqueleto** con el primer simulador de baile de la historia.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY C.E.
PROGRAMADOR	ENIX & METRO

Enix se ha caracterizado siempre por la tremenda originalidad de todas sus creaciones. Juegos como WONDER PROJECT J o sus recientes lanzamientos, HELLO CHARLIE o ASTRONOKA, lo dejan patente. Esta vez, ENIX ha logrado algo casi imposible, ya que **BUST A GROOVE** no sólo es adictivo y jugable, sino que posiblemente se trate del juego más original que ha pasado por los 32 *bits* de SONY. Su originalidad radica en la manera en la que hay que vencer a nuestro oponente, ya que no



Si alguna vez quisiste emular a ***John Travolta****, a tus héroes de «Fame» o incluso a* ***THE PUNISHER****, con* ***BUST A GROOVE*** *podrás hacer todo esto y mucho más.*



VALORACION

el fenómeno que comenzó hace unos meses con PARAPPA THE RAPPER ha evolucionado hasta esta maravilla llamada BUST A GROOVE. en esta ocasión, la original jugabilidad y puesta en escena se unen a un apartado técnico realmente impresionante, tanto en el apartado sonoro como en el gráfico. como último detalle, decir que todos los textos y algunas de las voces del juego están en español.

BUST A GROOVE

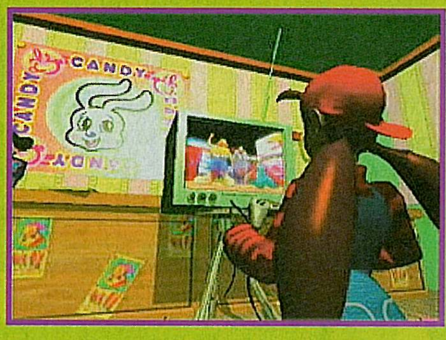
SIMULADOR DE BAILE

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	10
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)

Fin de fiesta

Al terminar el juego con cualquiera de los personajes, asistiremos a una secuencia de vídeo como si de un juego de lucha se tratase, mostrándonos el epílogo de la historia de cada uno de ellos. Algunas de las escenas rozan el ridículo en ciertas ocasiones, como la mismísima vida del despreciable e inconstante Doc.









hay que golpearle ni conseguir más puntos que él, nuestro objetivo es bailar mejor que nuestro contrario. Para ello, ENIX se ha servido de un sistema de juego similar al utilizado por SONY en PARAPPA THE RAPPER o por KONAMI en su ***COIN OP*** HIPHOP MANIA, aunque con **BUST A GROOVE** además de ritmo necesitaremos bastante concentración y coordinación.

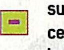
En este caso, las magistrales composiciones de AVEXTRAX (artífices de las mejores BGM de SEGA TOURING CAR), a pesar de diferir en cuanto a BPM o velocidad, poseen un ritmo similar, compuesto por 4 *beats* (golpes de bombo). Para ejecutar cada paso de baile, deberemos realizar la secuencia de movimientos, como si de un *combo* de un *beat'em-up* se tratase,

Tu primer baile...



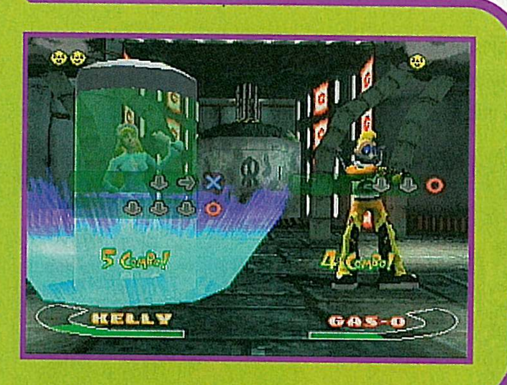


Antes de dejar a tu oponente en ridículo ante el público, lo más lógico sería entrenar todos tus pasos de baile. Con el modo práctica no tendrás problemas.

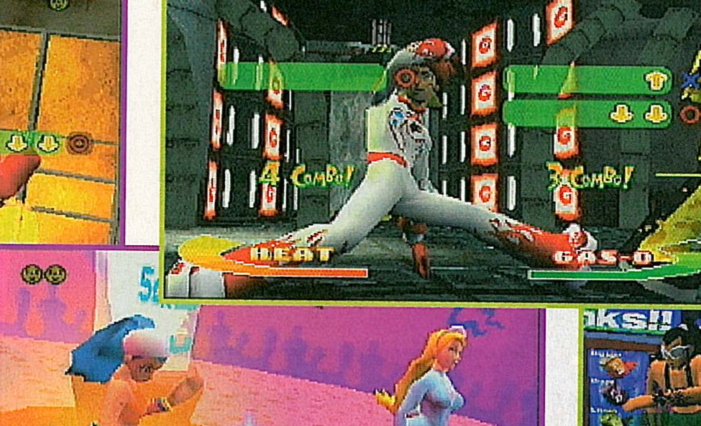
GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
94	94	88	89	91
Pocos juegos de PLAYSTATION pueden presumir de unir una magistral animación a base de motion capture, unos gráficos poligonales de lo más solido y un frame rate tan alto y constante como el de BUST A GROOVE.	Sin duda, el apartado más sobresaliente del juego. Los chicos de AVEX han creado varios temas de diferente estilo (Techno, HipHop, Disco, etc) con una calidad que nada tiene que envidiar a la de los discos comerciales.	Aunque la mecánica del programa no permita lucirse a los FX, de vez en cuando podremos escuchar decenas de efectillos similares a los de los dibujos de la Warner. Las voces de los menús están en español.	Bastante más completo y divertido que juegos como PARAPPA THE RAPPER. La única pega que encontramos en este apartado es lo limitado de su planteamiento, ya que en cuanto le pillamos el tranquillo, resulta un tanto monótono.	  + La magistral banda sonora y la animación. – Su jugabilidad es un tanto cerrada, ya que siempre se hacen los mismos movimientos.

Jugando sucio.





Si no eres lo suficientemente hábil como para vencer a tu oponente por las buenas, también puedes ser un poco sucio y tirarle al suelo con estos ataques.



Si estas pantallas estáticas ya resultan impresionantes, esperad a ver **Bust a Groove** en movimiento. Su Motion Capture es de los más logrados que hemos visto.

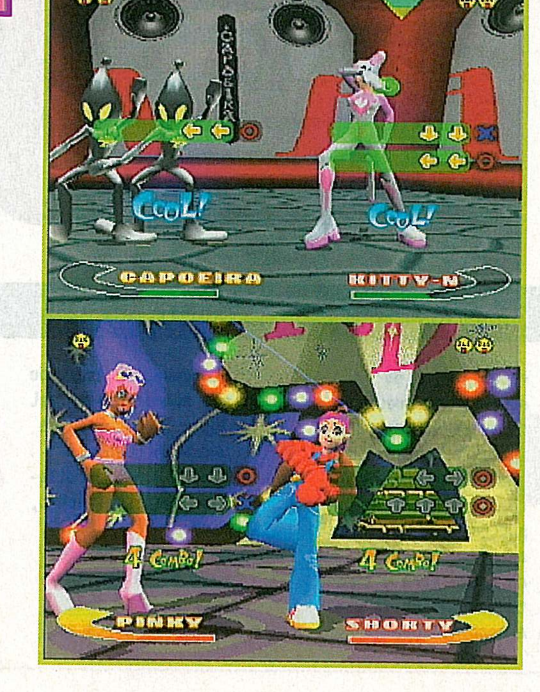






durante los tres primeros *beats*, y terminar el paso pulsando el botón correspondiente en el cuarto *beat*. Nuestra victoria no sólo depende de nuestra habilidad o nuestro ritmo, ya que tenemos la posibilidad de lanzar ciertos ataques al contrincante en el cuarto *beat*, que le harán desfallecer y caer al suelo a no ser que lo esquive, con lo que tendrá que empezar de nuevo su paso de baile. Gráficamente **Bust a Groove** posee un *engine 3D* que resulta incluso superior al de algunos de los más impresionantes *beat'em-up* tridimensionales que han sido creados para ***PlayStation***. En su increíble animación, creada a base de *Motion Capture*, han intervenido bailarines de la **Rocksteady Crew**, la banda de *breakdancers* más antigua y famosa de los **Estados Unidos**. Ya sabes, si te quieres montar tu propia *Rave Party* o tu *Chill Out* sin salir de casa, **Bust a Groove** es tu juego.

DOC



NHL'99

La CONQUISTA del hielo

Una estudiada jugabilidad y una cuidada calidad gráfica son las **apuestas** de ELECTRONIC ARTS para lanzarse de lleno en el mundo del **hockey** sobre **hielo** para los 64 bits de Nintendo.











Dentro del catálogo de juegos de ***Nintendo 64***, el hockey sobre hielo es otra de las disciplinas en las que ELECTRONIC ARTS ha tardado mucho en apuntar su nombre. La temporada 98–99 parece que va a ser el definitivo punto de partida para lanzar su saga **NHL**. La espera ha dado sus frutos ya que las animaciones y la jugabilidad ponen de manifiesto la capacidad del soporte de NINTENDO para las disciplinas deportivas. En este juego, ELECTRONIC ARTS se permite hacer algunos pinitos en el apartado de la *intro*, uno de los aspectos en los que la compañía americana siempre destaca. De esta forma, aunque no logra resultados tan espectaculares como los que nos tienen acostumbrados en sus versiones para ***PlayStation*** y ***Saturn***, mantiene una de las constantes que caracteriza a los simuladores deportivos en general y a los del hockey sobre hielo en particular. En cuanto a las opciones, los usuarios no podrán quejarse, ya que incluye toda una gama de competiciones, incluido un editor de jugadores así como la presencia de los equipos de la **NHL** (con las nuevas franquicias) y de selecciones nacionales. La variedad visual, lograda mediante la incorporación de ocho cámaras diferentes, es otro de los puntos fuertes del juego. Como es habitual, las repeticiones son las imágenes más espectacular de un deporte en el que la acción trepidante es protagonista. Los golpes entre jugadores, y las peleas a puñetazo limpio, también están presentes en un programa que reúne todos los alicientes que caracterizan esta disciplina deportiva.

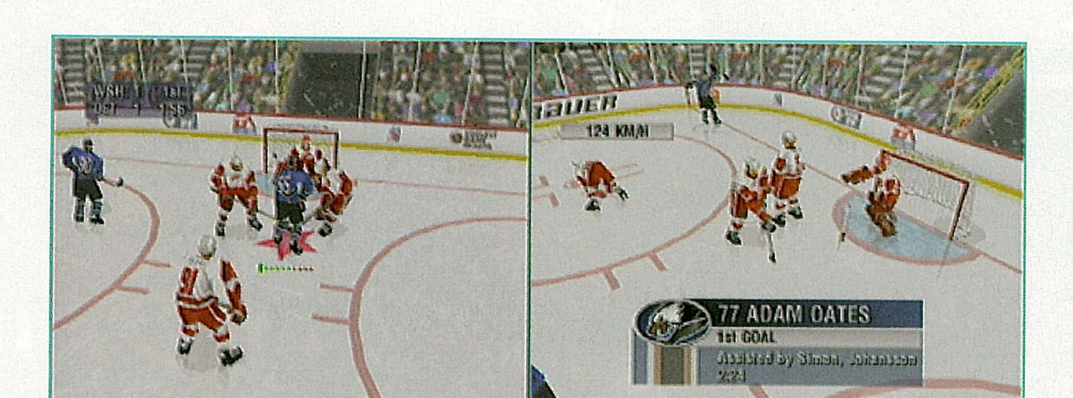
CHIP & CE

VALORACION

El debut de la saga de ELECTRONIC ARTS en los 64 bits de NINTENDO tiene todos los alicientes que caracterizan los simuladores de hockey sobre hielo. Su calidad le permite competir, e incluso superar, a sus dos competidores actuales (WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY y NHL BREAKAWAY'98).



FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	ELECTRONIC ARTS
PROGRAMADOR	E.A.SPORTS





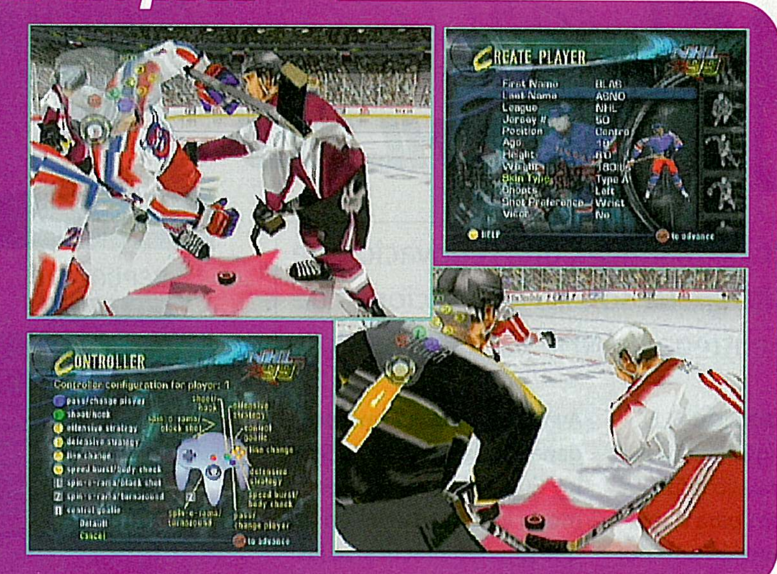
NHL'99

DEPORTIVO

Megas	96
Jugadores	1-4
Vidas	1
Competiciones	3
Continuaciones	INFINITAS
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	CONTROLLER PAK

De todo un poco

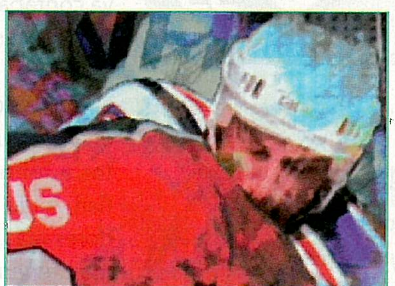
El cartucho traslada a los 64 *bits* de NINTENDO todos los alicientes típicos de los simuladores de hockey sobre hielo creados para PLAYSTATION. Dentro de las opciones hay una considerable variedad de competiciones, así como un editor. En cuanto al apartado gráfico hay que destacar la espectacularidad lograda en casi todas sus cámaras.



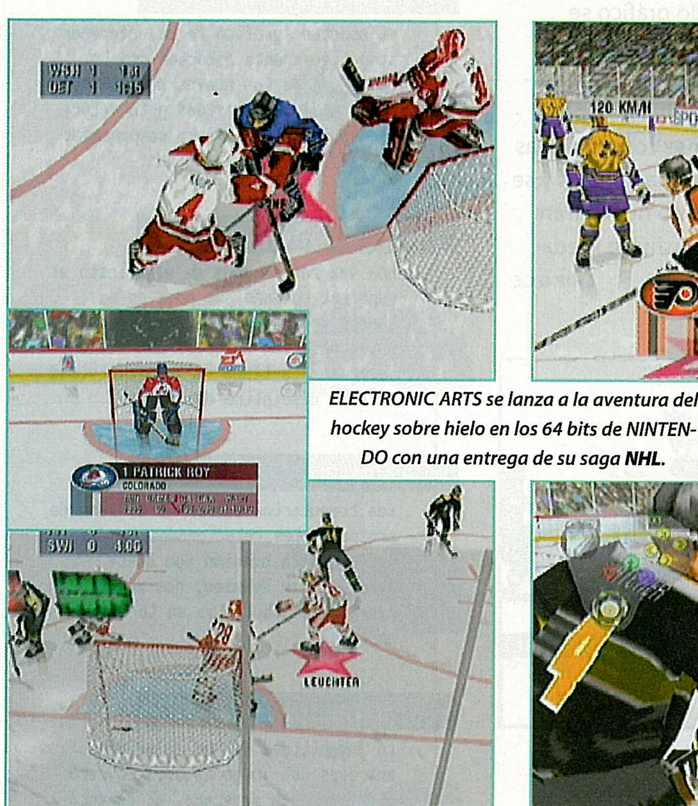
Intro

Hasta estos momentos uno de los apartados en los que PLAYSTATION mostraba su indudable superioridad sobre NINTENDO 64 era en las espectaculares *intros* que preceden a muchos de sus títulos. En esta ocasión ELECTRONIC ARTS hace un intento por dotar a uno de sus juegos de una intro «decente». Aunque el resultado no logre, ni de lejos, acercarse a lo que esta compañía nos tiene acostumbrados, supone un punto de partida a tener en cuenta para futuros lanzamientos.







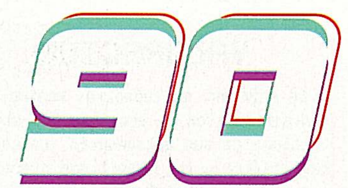


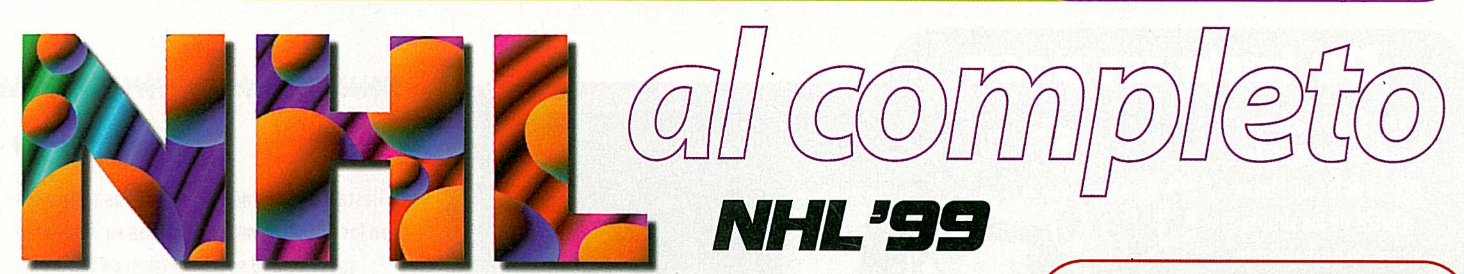


*ELECTRONIC ARTS se lanza a la aventura del hockey sobre hielo en los 64 bits de NINTENDO con una entrega de su saga **NHL**.*



GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
90	87	84	91	90
La variedad de perspectivas y la suavidad de movimientos de los jugadores hacen que el apartado gráfico de este juego se sitúe a gran altura. Una vez más, las repeticiones son las imágenes más espectaculares.	Poco a poco los programas creados para N64 van alcanzando un mejor nivel. Sin llegar a la calidad y variedad a la que nos tiene acostumbrada la saga de NHL para PSX, la música es uno de los aspectos dignos de destacar.	Melodías de órgano acompañan durante los partidos, así como comentarios de los lances del juego y todo un compendio de sonidos que reflejan los gritos del público, y los golpes que se producen en la pista.	A la suavidad en la animación se le suma la velocidad y el realismo del RUMBLE PAK. El control del juego es sencillo, incluyendo gran variedad de acciones. Para la potencia del disparo se incluye una barra de energía.	+ El control del juego y la variedad de opciones. − El tiempo transcurrido hasta que la saga de EA ha visto la luz en Nintendo 64.

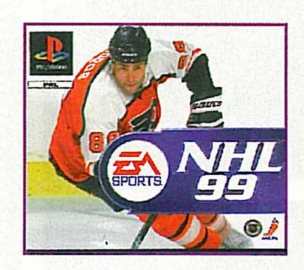




NHL al completo

NHL'99

La habitual **actualización** de plantillas, una renovación de animaciones y nuevas **estrategias** son las aportaciones de la **tercera** entrega de NHL para PlayStation.



La saga de ELECTRONIC ARTS sigue puntual a su cita con un nuevo lanzamiento, el tercero para *PLAYSTATION*. Si en la versión anterior ya contaba con la colaboración de varios profesionales de la **NHL**, para ésta se ha aumentado su número. Así, en la captura de movimientos, a **John Vanbiesbrouk** se han unido otros cuatro jugadores más, mientras que se mantienen las estrategias del entrenador de los Colorado Avalanche, **Marc Crawford**, ganador este año de la Stanley Cup. Así, se incluye un modo independiente en el que pueden practicarse las diferentes jugadas.

En el apartado gráfico se mantiene la calidad de su antecesor, así como la impresionante variedad de opciones. También se conservan las 18 selecciones nacionales y se incorpora, como nueva franquicia, a los Nashville Predators.

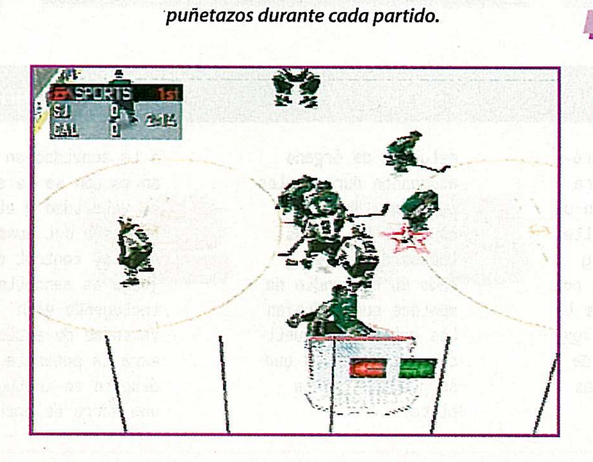
CHIP & CE

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ELECT. ARTS
PROGRAMADOR	ELECT. ARTS



PUÑOS FUERA *En este juego se refleja la violencia que caracteriza este deporte, con bloqueos, golpes e incluso puñetazos durante cada partido.*



VALORACION

La saga NHL se consolida dentro de PLAYSTATION con un programa que sigue la línea de sus antecesores. La calidad gráfica y la jugabilidad siguen siendo los puntos fuertes de un programa en el que la presencia de profesionales relacionados con la NHL se deja notar.

NHL'99

DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1-8
Vidas	1
Competiciones	3
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	SI
Grabar Partida	MEMORY CARD

GRAFICOS 92

El apartado gráfico de su antecesor a sido ligeramente retocado con la inclusión de los nuevos movimientos capturados. La suavidad y la velocidad están perfectamente compensadas en las 8 cámaras incluidas.

MUSICA 85

Una vez más EA pone de manifiesto el especial cuidado que pone en sus bandas sonoras. La nueva entrega de NHL cuenta con melodías con mucha fuerza en la línea de la agresividad de esta disciplina deportiva.

SONIDO FX 86

Los comentarios vienen de la mano de profesionales relacionados con la NHL. En esta ocasión son Darly Reaugh y Jim Hughson, dos de los narradores habituales en la liga americana.

JUGABILIDAD 90

La jugabilidad de las anteriores entregas del juego también es recogida por este programa. Al espectáculo y la velocidad del hockey sobre hielo se añaden movimientos especiales apretando tan sólo un botón.

GLOBAL



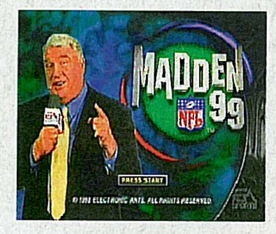
\+ Mantiene la calidad de sus antecesores y el buen nombre de la saga.

\- No estaría mal alguna novedad más.


Se acerca el juego
más rápido sobre
cuatro ruedas
PlayStation
PC CD
Delphine Software International
ELECTRONIC ARTS
© 1998. Delphine Software International. Moto Racer, Delphine Software International y el logotipo de Delphine Software International son marcas de Delphine Software International. Electronic Arts y el logotipo de Electronic Arts son marcas registradas de Electronic Arts en los Estados Unidos y/u otros países. PlayStation y el símbolo "" son marcas de Sony Computer Entertainment Inc.
Distribuye ELECTRONIC ARTS SOFTWARE Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.º Local 2 28037 Madrid
Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65 TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40

A lo GRANDE

Madden'99



SUPER Information

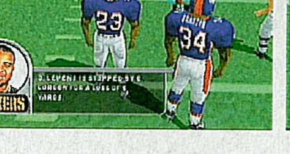
FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	ELECTRONIC ARTS
PROGRAMADOR	TIBURON ENT.



TRASPASOS *Los equipos y jugadores de la **NFL** son los protagonistas del juego. Junto a la reproducción de sus rostros, el cartucho incluye sus características técnicas. Además, permite la posibilidad de realizar traspasos y de un sistema de selección mediante el denominado «draft».*







Un apartado gráfico impresionante y un nuevo sistema de control, son los argumentos con los que EA se une a ACCLAIM en el fútbol americano.

La segunda entrega para ***Nintendo 64*** de la clásica serie protagonizada por el popular comentarista de la televisión americana **John Madden** llega al mercado europeo a lo grande. Desde un primer momento lo que más llama la atención es el espectacular apartado gráfico, en el que destaca el tamaño de los jugadores y la velocidad con la que se mueven éstos sin que el entorno 3D haga el más mínimo titubeo. La principal novedad aparece en el apartado de la jugabilidad donde, además del control clásico, se incorpora un nuevo sistema. Este hace mucho más sencillo dirigir el juego sobre el campo, ya que los jugadores realizan automáticamente los pases establecidos en cada jugada, por lo que el control se limita al movimiento del jugador activo en cada momento. También hay que citar aspectos como la compatibilidad con el *Rumble Pak* y la variedad de competiciones que suelen ser habituales en las versiones de la saga Madden. Aunque la competencia de NFL Quaterback Club'98 es fuerte, el cartucho de EA mantiene el tipo.

CHIP & CE

VALORACION

● Aunque EA ha tardado mucho tiempo en lanzar la saga MADDEN en N64, el tiempo de espera vale la pena. El impresionante apartado gráfico, sólo comparable al de NFL QUATERBACK CLUB'98, supone un autentico lujo para la vista. Las posibles opciones en el control del juego hacen el juego apropiado para todos los usuarios.

MADDEN'99

DEPORTIVO

Megas	96
Jugadores	1-4
Vidas	1
Competiciones	3
Continuaciones	INFINITAS
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	CONTROLLER PAK

GRAFICOS 94

Gráficamente el juego posee unas imágenes increíbles. Tanto la animación como los gráficos hacen que el fútbol americano alcance una espectacularidad hasta ahora sólo lograda por NFL Quaterback Club'98 para N64.

MUSICA 83

El apartado musical se encuentra en la línea de lo ofrecido en las versiones anteriores de la saga MADDEN. Aunque la calidad no es tan alta como en CD, cumple perfectamente con su misión en el juego.

SONIDO FX 88

Tal y como ocurre en algunas de las versiones de la saga, la presencia de uno de los grandes comentaristas de la televisión americana tiene que tener en los comentarios uno de sus puntos fuertes.

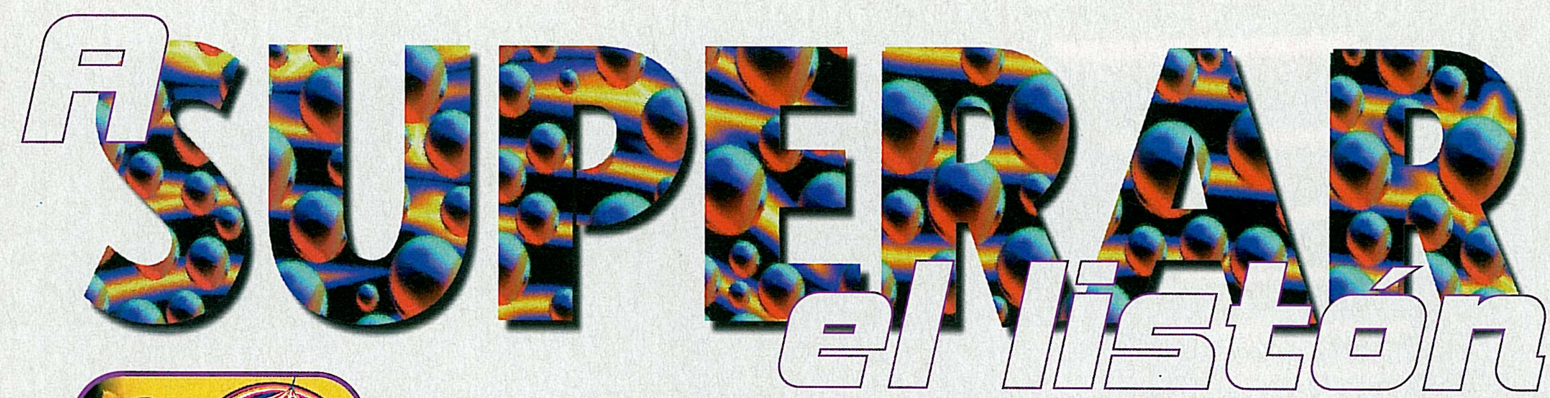
JUGABILIDAD 92

El nuevo sistema de control es la principal aportación del juego a la saga. Este permite un sencillo dominio de la situación sin eliminar la posibilidad de mantener el tradicional control de los MADDEN.

GLOBAL



+ El apartado gráfico y el nuevo sistema de control.
− ACCLAIM se adelantó en la lucha por el fútbol americano en N64.



A SUPERAR el listón



Star Shot: Space Circus Fever

No es por **desmerecer** a nadie, pero lo cierto es que, a pesar de ser un juego bastante bueno, Star Shot no logra el **objetivo** de superar a los dos **reyes** del género: Mario 64 y Banjo Kazooie.

VALORACION

STAR SHOT SPACE CIRCUS es el típico juego que nace con buenas intenciones y que, por desgracia, no logra los objetivos que se marcaba en un principio. el confuso desarrollo del juego le convierte en un plato bastante difícil de digerir. si consigues salvar este primer obstáculo y evitas fijarte en la brusquedad del motor 3D, entonces es muy posible que acabe por gustarte un poquillo.

Por lo menos lo han intentado y eso, se quiera o no, tiene un cierto mérito. Que no pueda competir con ellos no es nada grave. Eso sólo quiere decir dos cosas: una, que todo usuario de ***Nintendo 64*** que se precie debe poseer Mario 64 y Banjo Kazooie; y dos, que **Star Shot: Space Circus Fever** se engloba dentro de ese tipo de títulos que hay que tener muy en cuenta a la hora de adquirir un nuevo juego. **Star Shot**, de cualquier modo, plantea otro tipo de desarrollo, algo diferente, que al final acaba suponiendo el mayor de sus defectos. No todo resulta tan intuitivo como en los dos títulos citados, y quizá por ello dé un poco más de pereza ponerse a jugar con él. El caso es que en cada nivel hay que llevar una tarea diferente, tareas que, dependiendo de su complejidad, podremos intentar deducir de las explicaciones de los personajes. A veces, por desgracia, estas explicaciones son demasiado ambiguas, por lo que no quedará otro remedio que patearse el mapeado del nivel de arriba a abajo (bastante extensos, por cierto) en busca de esa acción que nos solucione la vida. Lo

SUPER Information

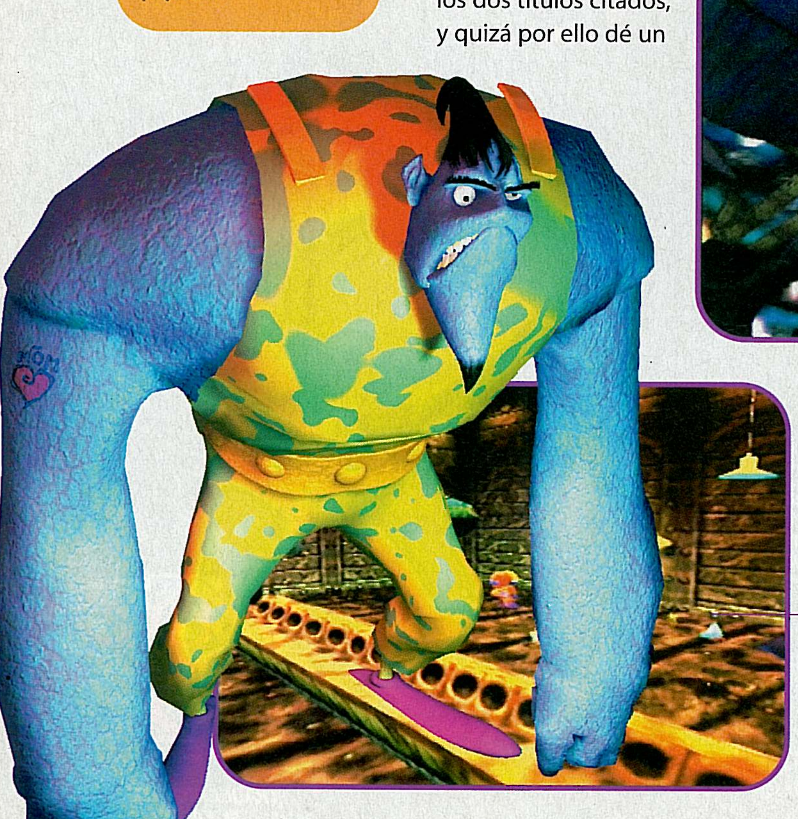
FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	INFOGRAMES

ANIMACIONES
Son, sin duda, de lo mejorcito de todo el juego. La elasticidad que demuestra cada personaje y sus buenas animaciones le convierten en una pieza muy apreciable. Lástima la brusquedad del motor 3D.





TRANSPORTADORES
Tienen dos funciones. Una, trasladarnos entre los diferentes mundos que componen el juego, y dos, servir como Check Point dentro de éstos. Búscalos y te harán el juego más fácil.



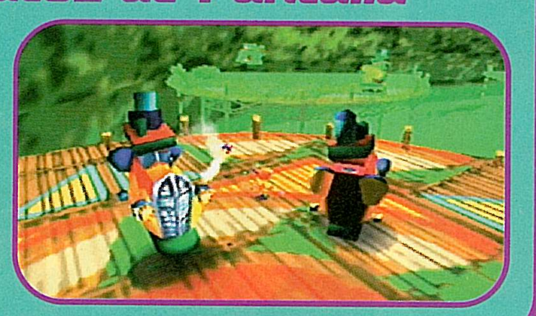
STAR SHOT: SPACE CIRCUS FE

PLATAFORMAS3D

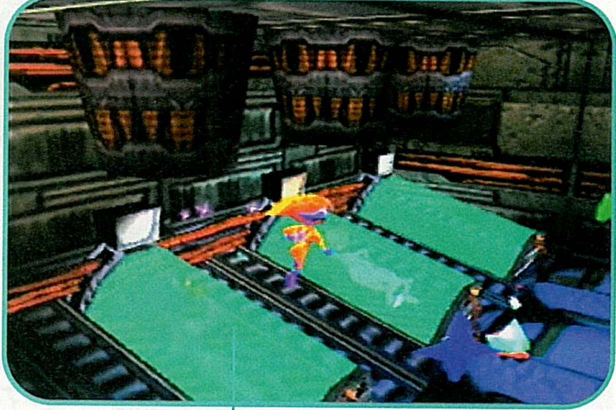
Megas	128
Jugadores	1
Vidas	3
Fases	7 UNIVERSOS
Continuaciones	SI
Passwords	NO
Grabar Partida	SI (4)

Formatos de Pantalla

Si dispones de una televisión con formato 16:9, puedes optar por el modo de visualización a la derecha de estas líneas. Ganarás en campo de visión y le dará un aspecto mucho más cinematográfico.









HALCON MILENARIO

La inolvidable embarcación del no menos inolvidable Han Solo, tiene su huequecito en ***Star Shot****. En esta habitación, según nos comentaron sus programadores personalmente, hay otras naves famosas de series que lograron gran éxito en el país vecino.*

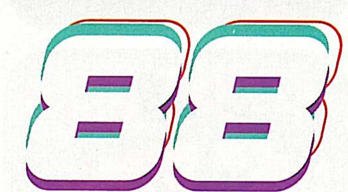
Secuencias en 3D



único que sabremos en todo momento es dónde ir, pues el mapa muestra la posición del personaje y del objetivo simultáneamente. El otro gran pero de **Star Shot** es el motor 3D, que únicamente da la talla en estancias muy cerradas. En espacios abiertos, la brusquedad de movimientos es la tónica. Nada que ver en este sentido con Mario 64 y Banjo Kazooie. En lo que no se parece a nada es en las animaciones de los personajes, al más puro estilo de los dibujos animados, con una elasticidad y dinámica muy poco común en juegos 3D. Es realmente gracioso comprobar el comportamiento de los seres que aparecen en **Star Shot**, pues cada uno de ellos esconde una animación capaz de arrancar una sonrisa. La extensión del juego es



VER	GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
	90	87	90	85	88
	Gráficamente no hay nada que objetar. Muy buenos escenarios, efectos de luz muy bien utilizados y una variedad considerable. Las animaciones además son fantásticas. Pero el motor 3D, con su brusquedad, es el mayor de los fallos.	La primera de las melodías, la que tiene lugar en el primer mundo, es con diferencia la mejor de todas las músicas. Después, no se sabe bien por qué, éstas pasan con más pena que gloria por el resto de juego.	Son infinidad los efectos de sonidos repartidos por todo el juego, y además utiliza el mismo sistema que Banjo Kazooie para emular las voces de los personajes. Aun así, confiaremos en la buena fe sus programadores.	La brusquedad del motor 3D le resta bastantes enteros, pero es que su desarrollo resulta algo inaccesible en un principio. Llega a ser divertido, pero sólo tras sintonizar muy finamente con la idea del juego.	+ Gráficamente es muy bueno y realmente simpático. - El motor 3D y lo rebuscado de su desarrollo.



Simulador

Uno de los niveles muestra un aspecto muy similar al de los clásicos juegos de estrategia tipo COMMAND & CONQUER y WARCRAFT. El objetivo en este nivel será acabar con algunos de los dos ejércitos contendientes. Muy original.









extraordinaria, al igual que sus gráficos, de los que se desprende el buen trabajo de sus programadores. Además logra el difícil cometido de proporcionar innumerables niveles en los que tanto el desarrollo como la estructura «física» de los mismos son completamente diferentes. En lo que respecta a los diálogos y sus voces durante el juego, la gente de INFOGRAMES ha utilizado un sistema que ya tuvimos la oportunidad de disfrutar en BANJO KAZOOIE. El truquillo de asignar un sonido característico a cada personaje es una práctica que, además de ahorrar mucha memoria (sobre todo en juegos de cartucho) queda de los más simpático. Si te gusta rebuscar las soluciones por lugares imposibles y no tienes demasiado en cuenta aspectos como la suavidad del motor 3D, entonces **STAR SHOT: SPACE CIRCUS FEVER** puede ser una buena elección. Por lo menos conseguiras muchas horas de juego, y eso hoy por hoy es casi lo que más se valora de un juego. Un buen plataformas, pero, eso sí, incapaz de competir con los clásicos.

J. C. MAYERICK



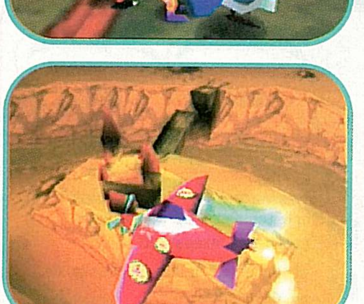








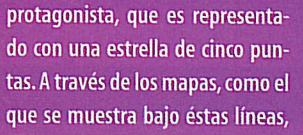




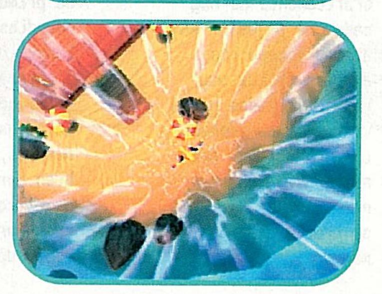
Mapa

El mapa es un elemento fundamental dentro de SPACE CIRCUS. Sin él es imposible orientarse por unos mundos que destacan por sus enormes dimensiones. El punto verde indica el siguiente lugar al que debe encaminarse el protagonista, que es representado con una estrella de cinco puntas. A través de los mapas, como el que se muestra bajo éstas líneas, puedes hacerte una idea de la complejidad y dimensión de los mismos. Una auténtica locura.











GRAN CONCURSO

SONY CE y SUPER JUEGOS te invitan a participar en este impresionante sorteo en el que podrás conseguir uno de los 20 lotes compuestos por un juego y una camiseta. Para ello sólo debes rellenar el cupón con todos tus datos en letras mayúsculas (no se admiten fotocopias), y enviarlo antes del 22 de Noviembre a la siguiente dirección: EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C. O´DONNELL 12, 28009 MADRID. No olvides indicar en el sobre «CONCURSO BUST A GROOVE»

Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.











CONCURSO BUST A GROOVE

NOMBRE: ....

APELLIDOS: ....

DOMICILIO: ....

POBLACION: ....

PROVINCIA: ....

C.P.: .... TEL.: ....EDAD: ....

BUST A GROOVE

BUST GROOVE

BUST GROOVE

BUST GROOVE

BUST GROOVE

BUST GROOVE

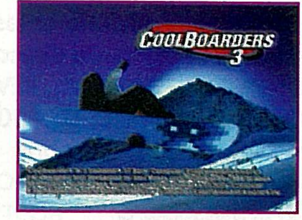
BUST GROOVE

DESCENSO sin freno

Coolboarders 3

La **tercera** parte del pionero de esta disciplina deportiva vuelve a la carga. La posibilidad de golpear a los **rivales** y la reducción de la importancia de las **acrobacias** suponen las principales aportaciones de un **juego** que optimiza todo el apartado visual y recupera las cosas que hicieron grande a la primera entrega.







SUPER Information

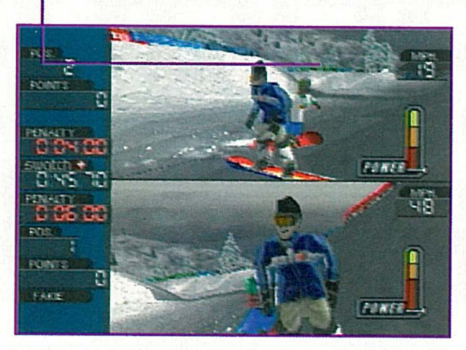
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY
PROGRAMADOR	IDOL MINDS

NOVEDADES

COOLBOARDERS 3 es sin duda el mejor de toda la saga, ya que consigue un equilibrio perfecto entre velocidad y acrobacias. Las pruebas son mucho más exigentes, por lo que es imprescindible hacerse con los modos y maneras de las tablas de snowboard.

La aparición de la primera parte de COOLBOARDERS supuso el debut de los simuladores de *snowboard* para los 32 *bits* de SONY. Este juego basó su éxito en la originalidad y en lograr reproducir la velocidad de los descensos en vistosos escenarios. Desde entonces, se ha sucedido una interminable lista de títulos con una estructura similar, en la que se aumentaron las disciplinas incluidas y se dio un mayor protagonismo a las acrobacias realizadas mediante frenéticas combinaciones de botones. La segunda parte de COOLBOARDERS fue uno de los juegos prototipo de esta fiebre. En la nueva entrega SONY colabora con un nuevo grupo programador (IDOL MINDS), que sustituye a los creadores de las anteriores versiones (UEP SYSTEM). El cambio también ha servido para hacer un guiño al pasado devolviendo parte del protagonismo perdido a la velocidad en detrimento de las acrobacias. Sin embargo, éstas siguen siendo parte importante del desarrollo del juego. Así, dos de las pruebas incluidas (*Half Pipe* y *Big Air*) tienen en las figuras y acrobacias su aspecto más importante, mientras que otras tres (*Down Hill*, *Boarder X* y *Big air*), se basan fundamentalmente en la velocidad. Además, se incluye el denominado *Slope Style*, en el que se produce una mezcla de ambos, recogiendo un largo descenso en el que aparecen múltiples objetos sobre los que pueden realizarse todo tipo de piruetas. Otro de los aspectos novedosos es la posibilidad de pelearse, a puñetazo limpio, con los rivales que participan en algunas de las pruebas. El modo estrella es una combinación de estas seis pruebas. Seis escenarios diferentes, tres de ellos ocultos, y una considerable variedad de *snowboarders* y tablas sirven para completar un juego con el que disfrutarán especialmente los que prefieran la velocidad a los *combos*.

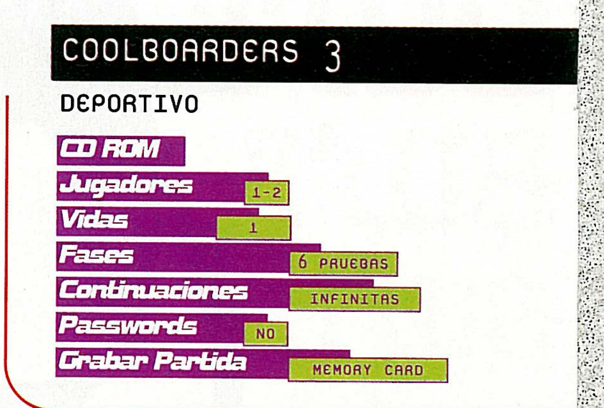
CHIP & CE





VALORACION

Después de un año cargado de juegos de snowboard, la tercera parte de COOLBOARDERS vuelve a poner el acento en la velocidad, pero sin quitar la vista de las acrobacias. La variedad de pruebas, la incorporación de peleas y todo el espectáculo del ya clásico programa de SONY, son los alicientes para un juego especialmente recomendado para los que disfrutaron con la primera entrega.



COOLBOARDERS 3

DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	6 PRUEBAS
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD

Disciplinas



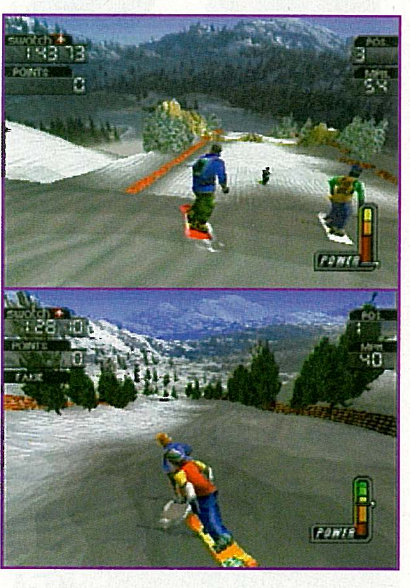
SLALOM

Parecida al Boarder X, en este caso sólo participan dos jugadores de forma simultánea y cada uno de ellos presenta sus propias puertas.



HALF PIPE

Cada snowboarder participa de forma independiente, dependiendo la puntuación de la dificultad de las piruetas realizadas.



DOWN HILL

Compiten cuatro jugadores en un largo descenso en el que la velocidad es el elemento fundamental. Es posible golpear y ser golpeado.



BIG AIR

La otra prueba en la que la velocidad queda en un segundo plano. En esta ocasión las acrobacias se realizan después de un único salto.



SLOPE STYLE

Mezcla entre las pruebas de velocidad y la realización de acrobacias. Es posible saltar y subirse sobre autobuses, coches, bancos, tuberías...



BOARDER X

Un descenso en el que no puede elegirse el camino libremente por la existencia de indicadores que hay que dejar a la izquierda o a la derecha.



GRAFICOS 89

La sensación de velocidad lograda es un fiel reflejo de las «animaladas» que es posible hacer sobre una tabla de snowboard. La animación de los trece personajes, especialmente apreciable en las piruetas, está muy bien.

MUSICA 84

Una vez más se produce una identificación entre los deportes de invierno, más o menos arriesgados, con las últimas tendencias musicales. Especialmente recomendada para los aficionados a estos ritmos frenéticos.

SONIDO FX 79

Muy pocos efectos de sonido se recogen en la tercera entrega de Coolboarders 3. Tan sólo reseñar el sonido de las tablas sobre el hielo, los gritos ambientales y algún que otro pitido. No aparece ningún comentarista.

JUGABILIDAD 92

Al igual que en la primera entrega, se impone la velocidad sobre las acrobacias. De todas formas, se recoge una combinación de ambas, a lo que hay que añadir la posibilidad de liarse a mamporros al más puro estilo Road Rash.

GLOBAL



+ La velocidad y la variedad de pruebas.

- En los efectos de sonido se queda un poco corto.

Perdidos en el ESPACIO

Assault

¿Cómo hubiera sido el CONTRA de *PLAYSTATION* si lo hubiera programado alguien con dos dedos de frente? La respuesta llega en forma de **demoledor** arcade Made In UK, en el que el **Dual Shock** se convierte en un elemento imprescindible.

EXPLOSIONES
Una buena muestra de los innumerables efectos de luz presentes en ASSAULT es este pedazo de explosión, una de tantas que encontrarás en el juego.



Mientras los responsables de KONAMI se empeñan en malgastar una y otra vez la licencia de la saga CONTRA con los negados de APPALOOSA (acaban de sacar en **EE. UU.** una segunda entrega para ***PLAYSTATION*** que ha cosechado las peores críticas), un modesto grupo de programación llamado CANDLE LIGHT STUDIOS nos ha hecho recuperar la ilusión por los *shoot´em-up*. **ASSAULT** peca de no pocos defectos, es algo confuso y relativamente fácil, pero la emoción y la adrenalina que derrocha cada una de sus seis fases, divididas en multitud de niveles, valen para borrar todo recuerdo del funesto CONTRA. Precedido de un argumento perfectamente olvidable, lo verdaderamente importante de **ASSAULT** comienza en el preciso instante en que el Sargento Reno J. Washington y su camarada Kelly Doyle aterrizan sobre una civilización





No todo en ASSAULT consiste en avanzar por pasillos exterminando a golpe de metralla todo tipo de razas aliens. En ocasiones, como en la de arriba, es preciso la utilización de ingenios mecánicos para sortear el vacío.



SUPER Información

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	TELSTAR
PROGRAMADOR	CANDLE LIGHT

VALORACION

Aunque su excesiva brevedad (producto de la utilización de memory card) es un handicap importante, assault aún posee elementos de calidad como para llamar la atención de los usuarios de psx, sobre todo aquellos que poseen dual shock y gustaban de la saga contra (antes de que appaloosa la desgraciara).con veinte fases más, estaríamos hablando del shoot´em up definitivo para playstation.

ASSAULT

SHOOT´EM-UP

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	5
Fases	6
Continuaciones	3
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD



Dos Jugadores





Junto al *Dual Shock*, otro elemento esencial para disfrutar plenamente de **Assault** es la participación de un segundo jugador, con el que competir por armas e *items*. Piques aparte, el modo de dos jugadores es la llave para acceder a diversos caminos que en caso de un solo jugador jamás aparecerían. Y, lógicamente, dos siempre pueden masacrar mejor que uno…



Trucos





¿Te gustaría jugar con los personajes cabezones? ¿O tal vez en el modo *retro*, en B/N, a la usanza de las antiguas películas de ciencia ficción de los 50? Para conseguirlo tienes dos opciones: acabar el juego en todos los niveles de dificultad, o consultar nuestro **Super Trucos**.

en ruinas. A partir de ese momento, es mejor dejar la mente en blanco, agarrar bien fuerte el *Dual Shock* (imprescindible para sentir las mil explosiones que nos esperan), y empezar la caza del alien por ciudades, complejos industriales, mares de gas tóxico y planetas desérticos. Como en las mejores películas de acción, **Assault** no da un segundo de respiro, ya que la carga es casi inmediata, y enseguida se vuelve al tajo. Dotado de unos efectos de luz impresionantes, **Assault** es todo un compendio de las mejores rutinas gráficas que se pueden utilizar en ***PlayStation***, y sorprende no sólo por el tamaño de sus *final bosses*, sino porque no llega nunca a ralentizarse, por muchos enemigos que haya en pantalla. Y encima es divertido, enfermizamente jugable y posee multitud de rutas diferentes. La pega: permite usar ***Memory Card*** para grabar las fases, y eso a la larga se paga, ya que hace el juego muy corto. Pero, eso sí, es tan intenso que no importa jugarlo una y otra vez.

NEMESIS





A cien metros de altura, colgado de una viga y rodeado de aliens, uno empieza a replantearse su futuro laboral.

GRAFICOS 83

con un «look» totalmente estilizado, tanto en los protagonistas como en las formas de vida alienígenas, ASSAULT es todo un despliegue de transparencias, efectos de luz y explosiones dignas de la saga ARMA LETAL.

MUSICA 79

De fuerte inspiración techno, se limita a ser un acompañamiento de fondo a toda la sinfonía de explosiones y gritos. Aquí sí se echa en falta a los incomparables genios musicales de Konami (los japoneses claro).

SONIDO FX 83

explosiones, láser, gritos humanos, otros no tan humanos, chillidos, motores... Todo lo típico en este tipo de juegos. Por lo menos no llegan a poner de los nervios, como ocurre en otros títulos similares.

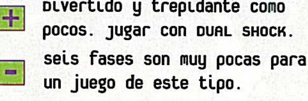
JUGABILIDAD 86

si evitas la tentación de usar la MEMORY CARD, podrás disfrutar plenamente de ASSAULT por un largo período de tiempo. Resulta imprescindible el uso del DUAL SHOCK, o por lo menos de mando analógico.

GLOBAL







+ Divertido y trepidante como pocos. Jugar con DUAL SHOCK.

− Seis fases son muy pocas para un juego de este tipo.

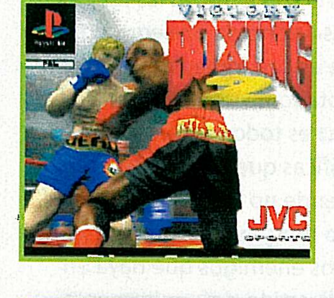
Contra las CUERDAS

Victory Boxing 2

Ya prepara su desembarco en **España** la versión PAL de Dynamite Boxing, el juego que ya vimos en Made In Japan y que, como su nombre indica, es la **continuación** del primer juego de boxeo que llegó a PlayStation. **Espectáculo** al poder.



Hace apenas tres meses pudisteis ver en la sección MADE IN JAPAN un juego llamado DYNAMITE BOXING, rebautizado para el mercado europeo como VICTORY BOXING 2, ya que, como ya os dijimos, es la secuela del primer simulador de boxeo en aparecer en ***PLAYSTATION***. Si ya esa primera parte apuntaba buenas maneras, en esta segunda se ha potenciado todo al máximo, especialmente el apartado gráfico, ofreciéndose un repertorio visual pluscuamperfecto, sin fisura alguna, que pondrá los ojos abiertos a los amantes de los detalles. Respecto a la entrega nipona que tuvisteis la ocasión de ver hace unos meses, prácticamente no varía nada, salvo que los menús tienen un aspecto diferente, no se puede entrenar salvo que la propia CPU te lleve allí, y que durante los tiempos de carga seremos obsequiados con una especie de enciclopedia de boxeo, con records, detalles y demás historias del deporte de las doce cuerdas (incluyendo el incidente «orejil» de **Tyson**). El resto permanece invariable, con un modo exhibición para partirnos «los piños» con gusto contra la CPU o un amiguete, un inédito modo torneo tipo eliminatoria de copa y, el más importante, el modo de lucha por el título mundial. Tres categorías dentro de esta modalidad y un montón de boxeadores pelmazos (mucho más complicados que en la versión nipona) completan el juego. También se incluyen personajes secretos y, aún por confirmar, un modo *Manager* que aparecerá



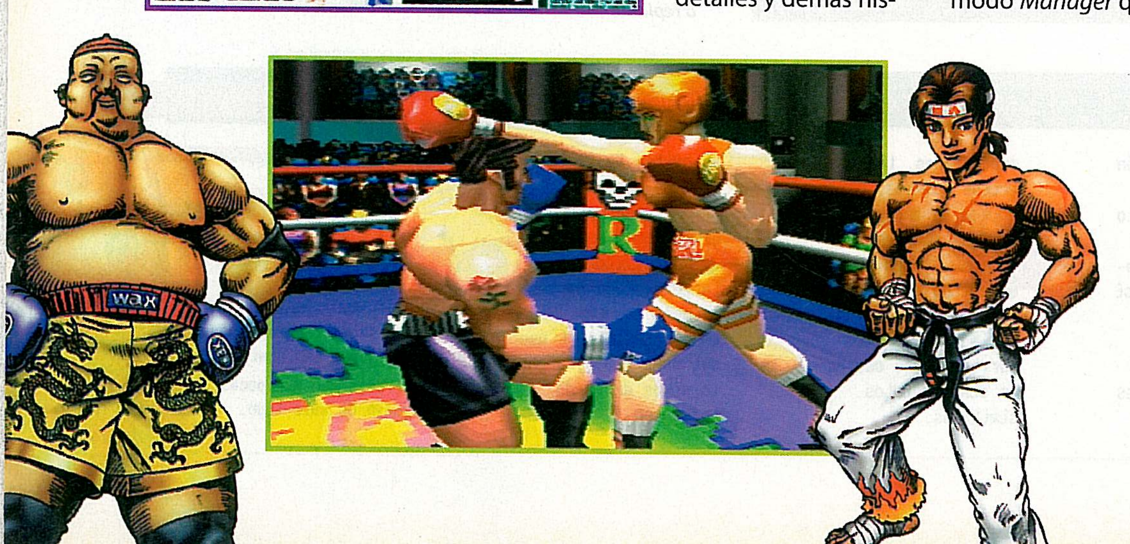


SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	JVC
PROGRAMADOR	VICTOR

VALORACION

el mundo del boxeo no ha recibido demasiados juegos de calidad, aunque alguno de ellos sí que contaba con una jugabilidad notable. en VICTORY BOXING 2 encontraréis además de la jugabilidad propia de un gran beat'em-up, un apartado gráfico ejemplar no visto hasta la fecha.

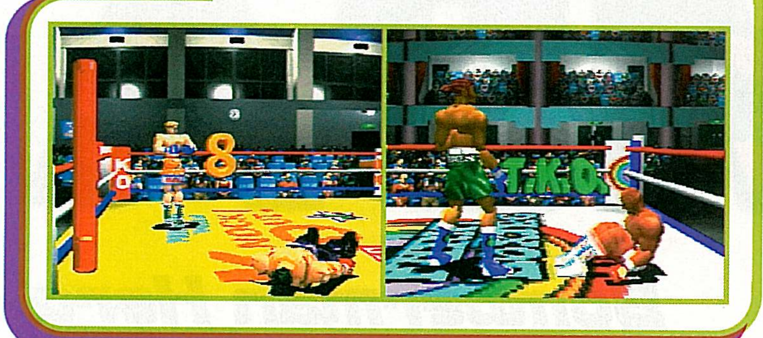


VICTORY BOXING 2

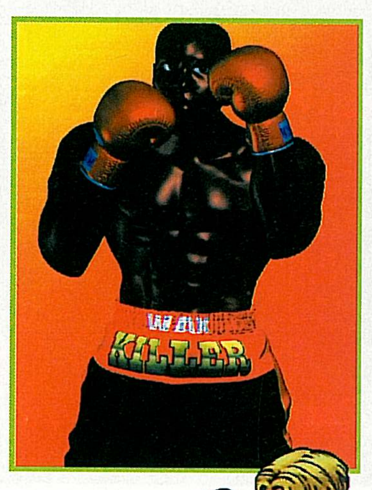
DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	3 TORNEOS
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD

Knock Out



CARGAS
Para entretenernos en los periodos de carga, podremos leer muchas curiosidades y records de este deporte.







una vez que ostentéis el cetro de campeón del mundo. Mención especial merece la compatibilidad con *Dual Shock* y, sobre todo, las repeticiones, en las que podréis colocar la cámara donde se os antoje. Un juego sin duda que os dejará K.O. **THE SCOPE**

Perspectivas

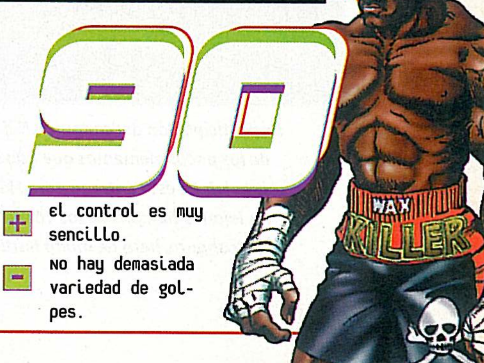






Aunque la clásica y la del modo televisión son las más indicadas a la hora de jugar, se han incluido varias perspectivas que reinciden una vez más en el cuidado que se ha puesto en el apartado gráfico. Todo esto se eleva a su más alta potencia cuando seleccionamos la opción «Video» después de cada asalto, ya que la libertad es total y podremos colocar la cámara en cualquier lugar del ring y contemplar las altísimas cotas de espectacularidad que este duro deporte es capaz de ofrecer. De lo mejor del juego sin duda.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
92	80	87	90	90
es el apartado más cuidado de todo el juego, con una riqueza de detalles jamás vista en un simulador de estas características. La variedad de cámaras es impresionante y las repeticiones son realmente asombrosas.	sólo está presente en la introducción del juego y durante los menús. Ambas son estupendas, y el hecho de que en un combate no tenga presencia en pro de los efectos de sonido, es algo totalmente comprensible.	el sonido de la campana, las «chulescas» bravuconadas de los contrincantes, la sonora contundencia de los golpes, las voces del comentarista y el rugir del público son los protagonistas de un aspecto muy cuidado.	un buen número de luchadores, incluidos los secretos, algunos golpes especiales, un fácil e intuitivo control y una dificultad creciente sirven para eliminar la monotonía inherente a este deporte. compatible con DUAL SHOCK.	+ el control es muy sencillo. - no hay demasiada variedad de golpes.



Eres la BOMBA

Bomberman Hero

A los pocos meses de la **aparición** del primer Bomberman de ***N64***, el señor de las bombas **retorna** a la máquina de Nintendo en una **nueva odisea** tridimensional, en la que lo más destacado es la incorporación de cuatro **gadgets** con los que nuestro amigo surcará mar, cielo y tierra. Y nada menos que a través de **seis planetas** que en total suponen ***71 fases*** diferentes. Casi nada.







*La participación del canguro Louie es uno de los pocos elementos que han logrado sobrevivir en esta entrega para **N64** desde los lejanos tiempos de los 16 bits. Mucho canguro, pero de modo Battle, nada.*

Ya lo anunciábamos en la *preview* del pasado número: la desaparición del modo *Battle* en este nuevo Bomberman para ***N64*** suponía un *handicap* para una saga que siempre ha basado su potencial en la posibilidad de combatir durante días contra otros jugadores. Por fortuna, tras unas cuantas horas de juego y superadas las sosas fases iniciales, **Bomberman Hero** gana muchos enteros no sólo por sus coloridos escenarios, sino por la necesidad de extraer el mayor número posible de puntos en cada fase para lograr el acceso al sexto planeta y a los tres *extras* ocultos en el menú de opciones. Es ese «pique» por conseguir hasta el más recóndito *extra* lo que cautiva al jugador, a pesar de que éste haya completado una y otra vez la misma fase. De haber incluido el modo *Battle*, ésta sería la mejor entrega de la saga desde los tiempos del genial e inolvidable Saturn Bomberman. Y es que tanto en el aspecto técnico como en lo referente a la mecánica de juego, **Hero** es muy superior a Bomberman 64, la anterior entrega para la máquina de NINTENDO. Como aquél, hace un excelente uso del *Rumble Pak*, y el hecho de incluir una batería dentro del cartucho para grabar cuatro partidas ahorra el mareo de *Memory Pak-Rumble Pak* tan usual en las producciones de *Third Parties*. Si tuviera que dar una opinión personal y concreta sobre **Hero**, diría que me ha gustado bastante, aunque uno espera algo más de esta saga respecto a lo que se está lanzando últimamente al mercado (sólo hay que recordar las recientes entregas para ***PSX*** o ***N64***). Es como si a HUDSON SOFT le interesara más sacar títulos y más títulos sobre Bomberman cada tres meses que cuidar la calidad de ellos.

NEMESIS

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	NINTENDO
PROGRAMADOR	HUDSON SOFT

BOMBERMAN HERO

PLATAFORMAS 3D

Megas	96
Jugadores	1
Vidas	3
Fases	71
Continuaciones	INFINITAS
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	SI



Algunas fases como la de abajo necesitan no sólo de habilidad para acertar con las bombas, sino de muchísimo cálculo a la hora de saltar entre plataformas.





En busca del punto perdido

Aunque la carencia del modo *Battle* no puede ser compensada de ninguna manera, la búsqueda incesante de puntos y más puntos para lograr las seis medallas de oro es el mayor aliciente del juego. Gracias a ellas podrás acceder a Gossick, el planeta oculto, así como a los tres subjuegos del menú de opciones: Millian´s Treasure Hunt, Slider Race y Gold Bomber.









Las fases aéreas al más puro estilo AFTERBURNER presentan más peligro que la nueva pista de **Barajas** en plena huelga de estibadores del Palulú.

VALORACION

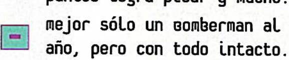
HUDSON se ha dedicado últimamente a sacar títulos de BOMBERMAN como churros, con la consiguiente pérdida de calidad. Si en el anterior BOMBERMAN de NINTENDO 64 el problema era la mecánica (era un peñazo), ahora han quitado la piedra angular de la saga: el modo Battle. Por lo menos, y aunque sólo sea para un jugador, Hero es mucho más divertido que su antecesor, posee nada menos que 71 fases diferentes y bastantes secretos para engancharte por semanas. Si llegan a dedicarle más tiempo, Hero hubiera sido la culminación de la saga.



Los gadgets a utilizar en determinados puntos del juego son cuatro: Bomber Marine (submarino), Jet (avión), Slider (snowboard) y Copter (helicóptero).

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
83	91	82	85	87
Los primeros niveles desmerecen bastante respecto a lo que ofrece más tarde el juego: fases coloristas y con detalles ciertamente originales, como el mundo partido por un espejo. Se echan en falta jefes más gordos.	Uno de los mayores alicientes de BOMBERMAN HERO es poder escuchar una y otra vez las colosales melodías que amenizan sus fases. Se repiten bastante pero, nunca mejor dicho, son un auténtico bombazo sonoro.	Como a los anteriores BOMBERMAN tampoco se le pedía demasiado en cuanto a efectos de sonido. Únicamente era necesario que las explosiones sonaran con una contundencia, cuanto menos, decente. En este aspecto lo ha conseguido.	Dejando al margen la desgraciada e inexplicable eliminación del modo Battle, lo cierto es que se deja jugar bastante bien. El control es muy bueno y la dificultad y la búsqueda de puntos alargan mucho la vida del juego.	+ La búsqueda incesante de puntos logra picar y mucho. − Mejor sólo un Bomberman al año, pero con todo intacto.







Alta TENSION

Chopper Attack

Con ***notables mejoras*** en el control respecto al original japonés, GT Interactive ***lanza*** en Europa el ***esperado*** simulador de helicópteros de Seta para **NINTENDO 64**.







SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	MIDWAY
PROGRAMADOR	SETA CORP.



La versión japonesa de **CHOPPER ATTACK** (conocida como **WILD CHOPPERS**) constituyó el ejemplo perfecto de cómo arruinar un gran planteamiento y unos buenos gráficos por un sistema de control lamentable (no se les ocurrió otra cosa que la utilización conjunta del *D-Pad* y el *joystick* analógico). Por fortuna, en su paso al mercado occidental, el control del helicóptero pasa únicamente por el *joystick*, lo que sitúa la jugabilidad a años luz de su predecesor. En cuanto al juego en sí, **CHOPPER ATTACK** es un excelente alumno de la escuela ACE COMBAT, con ocho helicópteros para elegir y un montón de armamento. Divertido, pero muy difícil.

NEMESIS

La Armada Invencible





Distintos en cuanto a prestaciones, podrás elegir entre ocho helicópteros diferentes, y dotarlos con todo tipo de armas.

VALORACION

● Aunque su agobiante dificultad acaba por quemar bastante, CHOPPER ATTACK ofrece no sólo buenos gráficos y una de las mejores bandas sonoras producidas para N64, es largo de narices (lo digo por experiencia).

CHOPPER ATTACK

ARCADE

Megas	64
Jugadores	1
Vidas	1
Fases	8
Continuaciones	INFINITAS
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	SI

GRAFICOS 83

Los helicópteros de CHOPPER ATTACK se mueven por orografías alucinantes, que incluyen montañas, mesetas y desfiladeros. La pega es que tanto los edificios como los vehículos enemigos tienen poco detalle.

MUSICA 90

Sorprendente y pegadiza, la banda sonora de CHOPPER ATTACK abarca desde el rock más cañero hasta otros scores más calmados y cinematográficos. ¿Quién dijo que no podía hacerse buena música en N64?

SONIDO FX 84

No son la octava maravilla en cuanto a nitidez, pero las abundantes digitalizaciones de voz presentes a lo largo del juego cumplen a la perfección su cometido. La ambientación es muy buena.

JUGABILIDAD 85

De no ser tan rematadamente difícil (la barra de energía desciende hagas lo que hagas), CHOPPER ATTACK habría llegado a la altura de los mejores del género, como los ACE COMBAT. Por lo menos es muy divertido.

GLOBAL



+ El control del helicóptero mejora mucho respecto al juego japonés.

− Es muy, muy difícil. Al menos para lo que suelen ser estos juegos.



SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEGOS ● SUSCRIBETE A SUPERJUEG

Sí, deseo suscribirme por un año (12 números) a SUPER JUEGOS al precio de 4.320 ptas., que incluye un descuento del 20% sobre portada.

APELLIDOS: .... NOMBRE: ....

DIRECCION: ....

POBLACION: .... C. P.: ....

PROVINCIA: .... TELEFONO: ....

■ **FORMA DE PAGO** ■

❑ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/O'Donnell, 12. 28001 Madrid.

❑ Giro Postal nº __________ , indicando en el apartado "TEXTO": suscripción Superjuegos.

❑ Tarjeta de Crédito (excepto Red 6000)
Nº _______ / _______ / _______ / _______
Fecha caducidad _____ / _____ Firma:

■ Precios extranjero por vía aérea:
Europa: 10.850 ptas.
Resto Paises: 15.825 ptas.

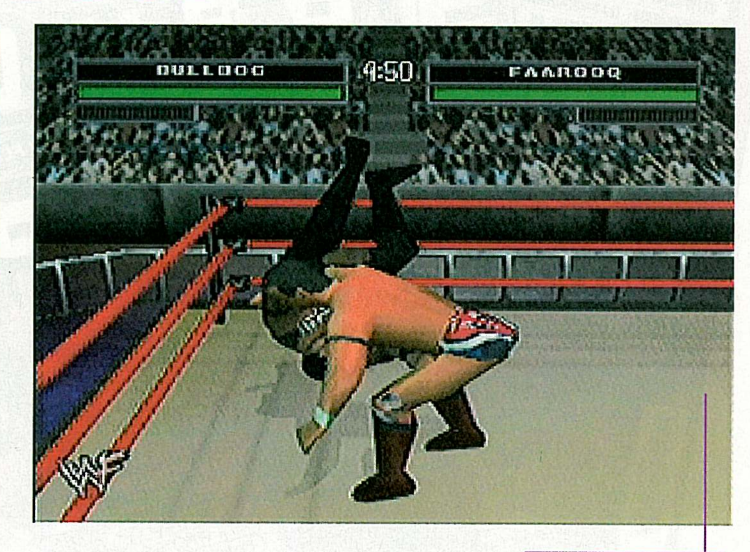
Teléfonos departamento suscripciones: 91 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: 91 586 97 80

GUERRA sobre la lona

W.W.F. Warzone

El wrestling debuta en Nintendo 64 coincidiendo con un cambio radical en la serie. Unos gráficos de auténtico **lujo** y una gran **variedad** de personajes y de competiciones consiguen llevar esta disciplina a su mayor **dimensión.**



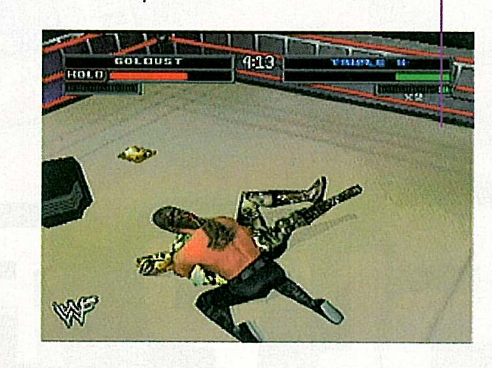


Coincidiendo con el cambio dado por la saga de WWF en sus versiones para PlayStation, ACCLAIM se ha decidido a hacer debutar a la mencionada saga en los 64 bits de NINTENDO. Para ello cuenta con el mismo grupo programador (IGUANA ENTERTAINMENT) de la última entrega para PlayStation. Esta circunstancia hace que el planteamiento general del programa siga las líneas maestras de la mencionada versión, en la que destaca, por encima de todo, el apartado gráfico. El diseño de los 16 luchadores incluidos es impresionante, reflejando todo tipo de detalles tanto en sus atuendos como en sus llaves y golpes favoritos. Así, aparecen desde nombres clásicos, como Undertaker o British Bulldog, hasta otros más novedosos como Faarooq o Thraster y Mosh Headbager. La animación es impresionante, a lo que colaboran las tres perspectivas por las que se puede optar (area, lateral cercana y lateral con plano medio), y los continuos movimientos de cámara que se producen según la posición dentro y fuera del cuadrilátero. Se mantienen el magnífico editor incluido en la versión de PlayS-





*El debut del wrestling en los 64 bits de NINTENDO ofrece su cara más espectacular. A la variedad de llaves, movimientos y golpes se une la presencia de 16 de las estrellas de esta popular disciplina en **Estados Unidos** y un editor de lujo.*



VALORACION

Teniendo en cuenta el cambio que se ha producido en la serie de WWF después de la última entrega para PLAYSTATION, el debut en NINTENDO 64 no podía ser más oportuno. La impresionante calidad gráfica unida a unos grandes efectos de sonido y a una jugabilidad en la línea de los mejores simuladores de lucha, convierten a este cartucho en uno de los mejores dentro de su género.



SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	ACCLAIM
PROGRAMADOR	IGUANA

W.W.F. WARZONE

DEPORTIVO

Megas	96
Jugadores	1-4
Vidas	1
Competiciones	6
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	CONTROLLER PAK

Vistas

El programa tiene en el apartado visual uno de sus puntos fuertes. Para ello ofrece tres perspectivas desde las que pueden seguirse los diferentes combates. La aérea es la que permite una mayor visión de todo el área de combate, mientras que la lateral cercana es la más espectacular. Además, destacan los continuos movimientos de cámara, especialmente útiles cuando los luchadores se encuentran fuera del cuadrilátero.



Modos de Juego



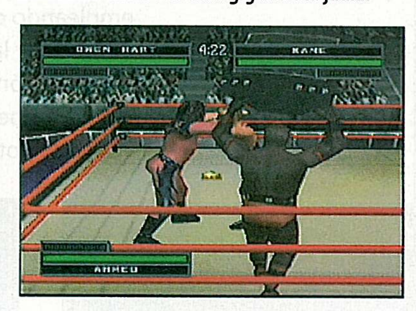
TAG MODE

En esta modalida de juego los combates se disputan con equipos formados por varios luchadores.



CAGE

En esta modalidad los luchadores no pueden salirse fuera del cuadrilátero, ya que éste se encuentra dentro de una gigantesca jaula.



WEAPON

Si los puñetazos, llaves y patadas no son suficientes, puedes emplear los objetos repartidos por el cuadrilátero.



EDITOR

Permite crear desde luchadores con aspecto de alfeñiques, hasta auténticos luchadores de sumo; desde luchadores sin un pelo en el cuerpo, hasta aprendices de hombre-lobo. Todo ello aderezado con un vestuario digno de las obras de teatro de fin de curso de cualquier colegio de primaria. Una delicia.

tation, ofreciendo todo tipo de criaturas con unas combinaciones de atuendos a cada cual más disparatada. También conserva el original sistema de menús, que coloca cada opción en un piso diferente. El único aspecto eliminado es la espectacular intro, aunque para compensar se incluyen dos modos más (Royal Rumble y Gauntlet), que se suman a los recogidos por la versión original (Campeonato, Tag Mode, Cage y Weapon). Además, el juego es compatible con el Rumble pak, lo que permite sentir los golpes y caídas que sufre el jugador controlado. Si a todo esto le unimos una impresionante variedad de golpes y todo tipo de combos es muy posible que el cartucho sea capaz de cautivar no sólo a los aficionados al wrestling, sino también a los que disfrutan con los juegos de lucha.

CHIP & CE



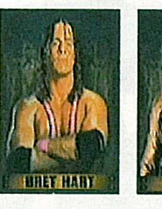








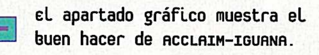




GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
93 — el juego sigue la línea gráfica marcada por la última entrega de PLAYSTATION con un resultado impresionante. Los movimientos de cámara hacen los combates tan espectaculares, que parecen sacados de un juego de lucha.	85 — se mantienen las diferentes melodías para cada luchador, además de la música general que acompaña durante los menús. como suele ser habitual, no es un apartado al que se le preste una excesiva atención.	90 — a la labor del comentarista colaboran los gritos del público, que son totalmente diferentes para cada luchador, y algunos sonidos que quitan el hipo. el crujido de huesos es todo un espectáculo estremecedor.	89 — la gran variedad de golpes y llaves de cada uno de los luchadores unido al magnífico entorno gráfico y a una considerable variedad de opciones hacen que el apartado de la jugabilidad se sitúe a un gran nivel.	91

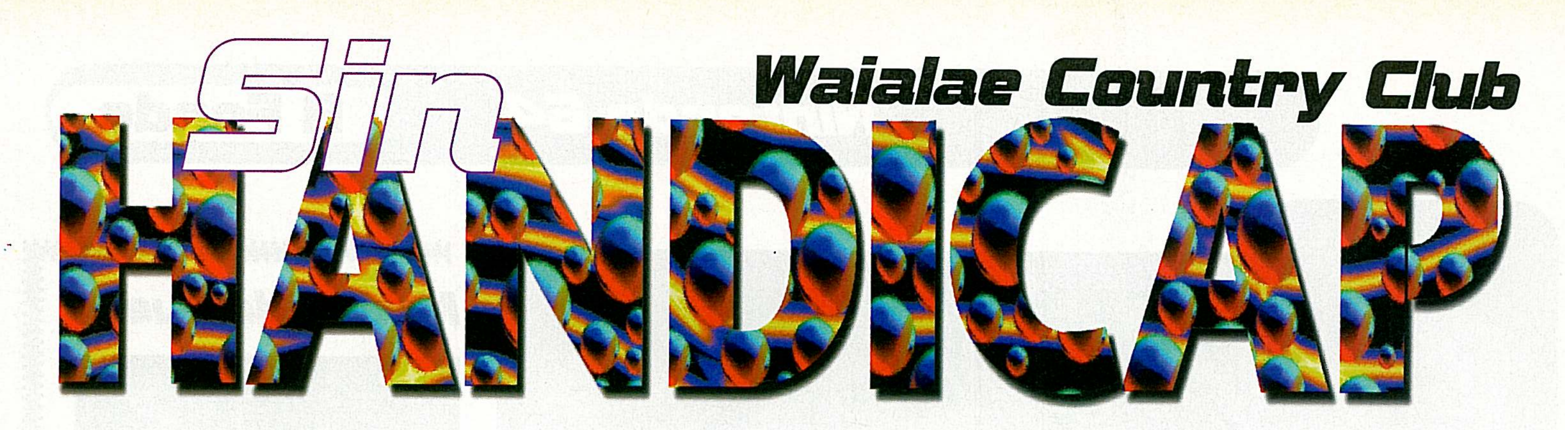


+ el momento elegido para su debut en NINTENDO 64.

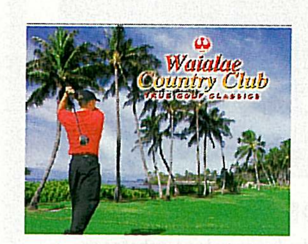


− el apartado gráfico muestra el buen hacer de ACCLAIM-IGUANA.





Waialae Country Club
Sin HANDICAP



Por fin, y a pesar de ser una disciplina deportiva que no suele hacerse esperar demasiado en cuanto a adaptaciones a consola se refiere, el **golf** llega a Nintendo 64 con un **simulador** de corte tradicional, que utiliza como entorno el **paradisiaco** campo de Waialae

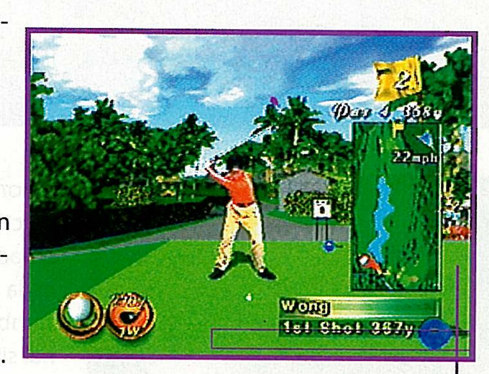
SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	T&E SOFT
PROGRAMADOR	T&E SOFT

Sorprendentemente desde la aparición de ***Nintendo 64*** en **España**, ninguna compañía ha lanzado un simulador de golf para esta consola. Hasta ahora, los aficionados a este deporte han tenido que conformarse con ver imágenes de juegos que no salieron jamás en nuestro mercado. Anticipándose a la aparición de Tiger Woods'99 (ELECTRONIC ARTS), llega hasta nosotros **Waialae Country Club**. El cartucho mantiene el corte tradicional en el control del juego, empleando como elementos para determinar la precisión aspectos como la colocación de los pies, el punto en el que se golpea la bola o el clásico indicador de potencia. El entorno que rodea a los cuatro jugadores incluidos refleja los 18 paradisiacos hoyos del campo de Waialae, situado en **Honolulu**. El apartado gráfico se completa con tres sistemas de realización televisiva en los que se sigue el juego con diferentes cámaras. Entre ellos el más novedoso es el denominado como «exciting», que ofrece un seguimiento de la bola con una cámara móvil situada delante la misma. Por lo que respecta a las competiciones, se incluyen cinco modos de juego en los que se puede desde disputar el open Waialae en su formato original, hasta jugar un



CLASICO *El cartucho de T&E SOFT mantiene el corte clásico de los simuladores aparecidos para los 32 bits.*



*A pesar de que el golf se encuentra entre las disciplinas que suelen ser pioneras en cualquier soporte, los usuarios de **Nintendo 64** en **España** han tenido que esperar hasta la aparición de **Waialae Country Club** para poder disfrutar con uno de estos simuladores.*







JUGADORES *El juego ofrece una serie de jugadores predefinidos con los que puede comenzarse el juego. De todas formas, también existe la posibilidad de crear a nuestros propios golfistas.*

VALORACION

A pesar de que el golf no es una de las disciplinas deportivas propicias para incluir nuevos aspectos, el debut en una consola como NINTENDO 64 abre siempre una serie de expectativas. En este caso hay pocas novedades, pero el hecho de ser el primer simulador de golf para N64 y el equilibrado resultado de todos sus parámetros lo convierten en un programa indicado para los incondicionales.

WAIALAE COUNTRY CLUB

DEPORTIVO

Megas	128
Jugadores	1-4 (ALTERNATIVOS)
Vidas	1
Competiciones	5
Continuaciones	INFINITAS
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	SI

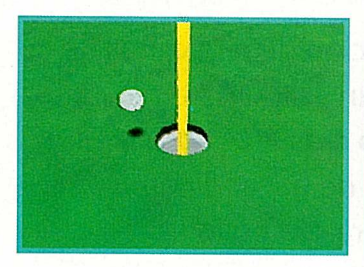
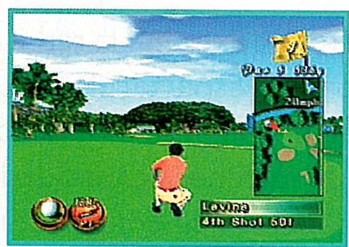
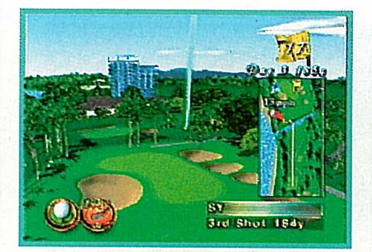
Nivel

Para conocer los diferentes desniveles del campo existe la posibilidad de utilizar una red. Estas son especialmente útiles cuando la bola se encuentra en el *green*, aunque también pueden emplearse en cualquier otro momento del juego.



«match play» en el que lo que importa es el número de hoyos en el que se vence y no los golpes totales. Entre las curiosidades hay que citar que es posible guardar los mejores golpes para ser reproducidos posteriormente y que antes de disputar un hoyo se ofrece un breve recorrido por el mismo. Sin hacer aportaciones reseñables respecto a los programas de 32 *bits*, supone una buena piedra de toque para los usuarios de **NINTENDO 64**.

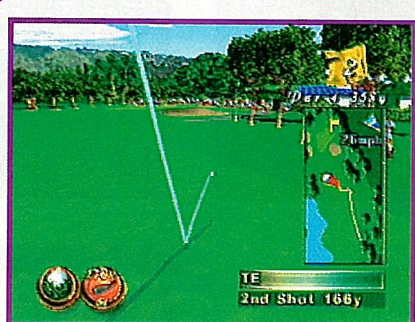
CHIP & CE

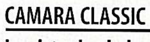






Cámaras





CAMARA CLASSIC

La vista desde la parte posterior del jugador se mantiene hasta el preciso momento en el que se observa el lugar donde se detiene la bola.

CAMARA EXCITING

Nada más golpear la bola, la cámara fija se sitúa delante de la bola.



CAMARA STANDARD

Antes de golpear la bola ofrece una vista desde detrás del jugador, para luego seguir el recorrido de la bola.

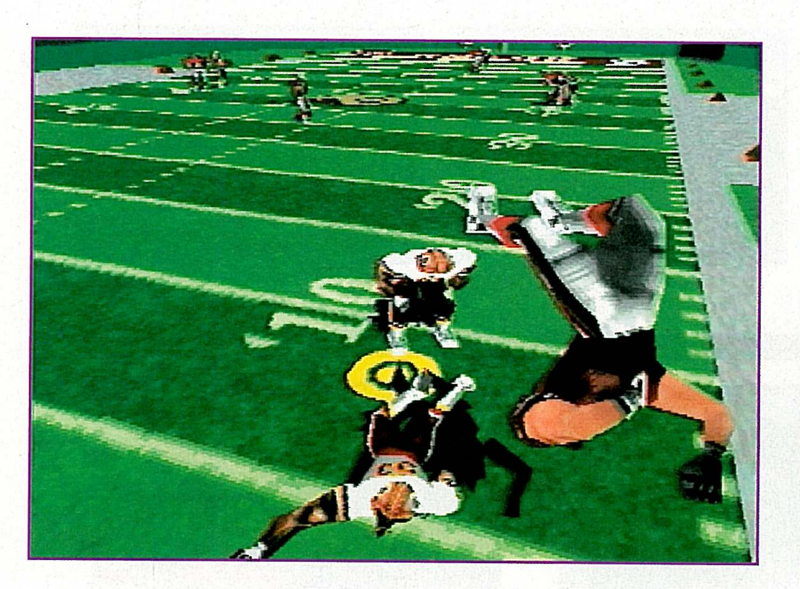



GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
78	80	80	82	80
La animación de los jugadores y la reproducción del campo de Waialae es similar a la recogida en los programas para 32 bits. Lo más novedoso es la cámara «exciting», con la que se consiguen planos espectaculares.	La suave música recogida acompaña el juego con los ritmos clásicos de las playas paradisíacas. Es posible hacer que la música no limite su actuación a los menús, apareciendo también en el transcurso del juego.	El golf no es la disciplina con mejores condiciones para hacer alardes en el apartado sonoro. Con estas premisas el cartucho se limita a incluir comentarios sobre el campo, los gritos del público y sonidos de pajaritos.	El sistema de control de los golpes se encuentra en la línea de lo que es habitual en los simuladores para otros soportes. La variedad de competiciones también ayuda en el imprescindible apartado de la jugabilidad.	+ Las imágenes logradas con la cámara denominada «exciting». − Pocas novedades con respecto a los programas creados para las consolas de 32 bits.



Sin COMPLICACIONES

NFL Extreme



En NFL Extreme la reducción de jugadores da paso al espectáculo y a un **fútbol** americano en el que todo es mucho más **sencillo**. Este juego tiene la capacidad de hacer dinámico un deporte que por su naturaleza no lo es.



SUPER Information

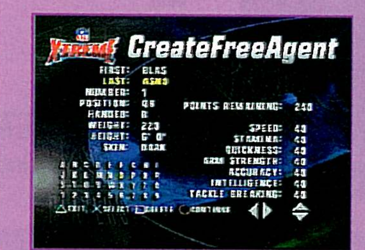
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	RADICAL ENT.
PROGRAMADOR	RADICAL ENT.



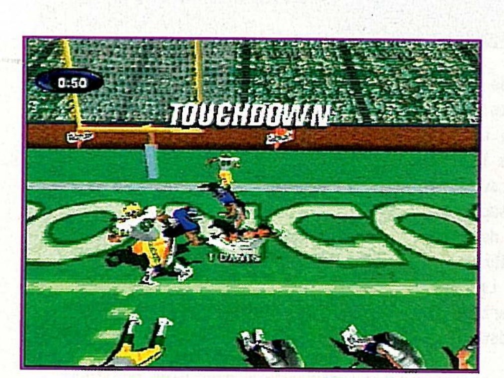
Hasta ahora los sucesivos programas de fútbol americano aparecidos para *PLAYSTATION* se limitaban a simular con más o menos acierto esta disciplina deportiva. Tal y como ha ocurrido en otros deportes (como el caso del baloncesto con la saga NBA JAM), muchos de los deportes han visto aparecer programas en los que se reduce el número de jugadores, se limita la dimensión del campo y se permite todo tipo de golpes con el único fin de lograr mayor dinamismo en el desarrollo del juego. **NFL EXTREME** introduce esta tendencia en el fútbol americano recreando una modalidad del citado deporte en la que los equipos están formados por tan sólo cinco jugadores. Por lo que respecta a los golpes, se superan los ya de por si violentos en el fútbol americano. Además, la velocidad está presente tanto en las carreras de los jugadores como en los supersónicos saltos que son capaces de realizar los jugadores. Para lograr este resultado, se ha optado por incluir unos gráficos más senci-

Editor de varias cualidades

Es posible crear a nuestros propios jugadores, determinando entre otros su nombre, algunos de sus caracteres físicos (como el peso, la altura o el color de la piel), su posición en el campo y diferentes aspectos relacionados con su capacidad técnica.







VALORACION

Aunque la colaboración de RADICAL ENTERTAINMENT con la cadena televisiva ESPN no se deje notar demasiado en el juego, su principal característica es hacer más dinámico el fútbol americano. Para ello pone toda la fuerza en lograr una gran velocidad y permitir todo tipo de acciones y golpes, marcando una nueva línea dentro de un género en el que tradicionalmente hay muy pocas ideas nuevas.

NFL EXTREME

DEPORTIVO

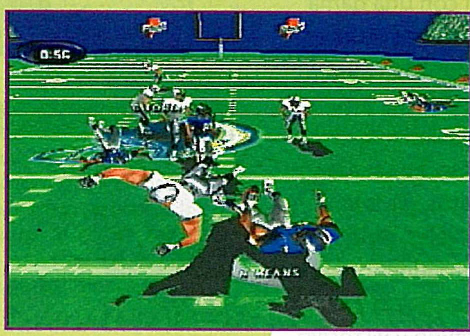
CD ROM	
Jugadores	1-4
Vidas	1
Competiciones	3
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD

Apartado gráfico

Aunque el apartado gráfico no es el más destacado del juego, consigue reproducir fielmente el desarrollo del juego. Para reflejar a los jugadores se utilizan polígonos con texturas. Como suele ser habitual en este tipo de simuladores, las imágenes más espectaculares se consiguen mediante la amplia variedad de posibilidades recogidas en las repeticiones.





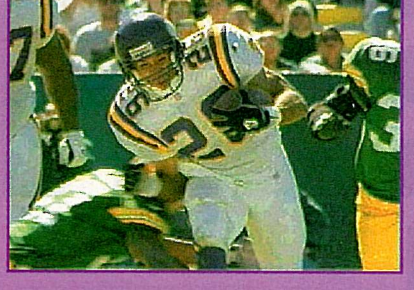


*Sorprende que contando con la cadena **ESPN**, el juego no ofrezca una interminable lista de cámaras. Así, el programa de RADICAL sólo utiliza tres posibilidades, todas desde la misma perspectiva.*

llos de lo habitual. Tampoco el apartado de las cámaras es de los más cuidados, ya que sólo incluye cuatro perspectivas reales, en las que sólo cambia el ángulo de inclinación. Esta circunstancia sorprende especialmente, ya que el programa cuenta con la colaboración de la cadena televisiva **ESPN**. Por encima de todo ello se encuentra la idea de hacer el fútbol americano más dinámico y, a la vez y conservando el resto de las reglas, mantener el espíritu de fondo de este tipo de simuladores. La presencia de los equipos de la **NFL** y de un editor ponen la guinda en un juego al que no se le puede negar su originalidad.

CHIP & CE

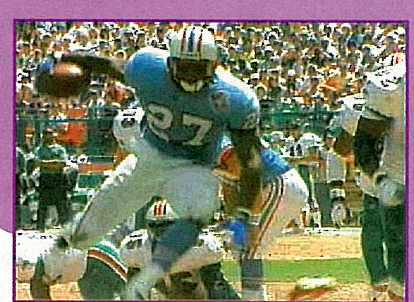
Intro



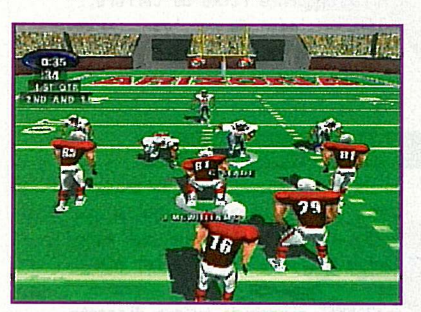


Toda la espectacularidad de la NFL queda reflejada en una completa *intro*. En la misma pueden observarse desde imágenes reales (en las que se recogen todo tipo de jugadas en primeros planos), hasta imágenes tratadas por ordenador. La música complementa este apartado que pone el punto de partida para un juego en el que la NFL también está presente con los jugadores y equipos de la liga de fútbol americano más importante del mundo.

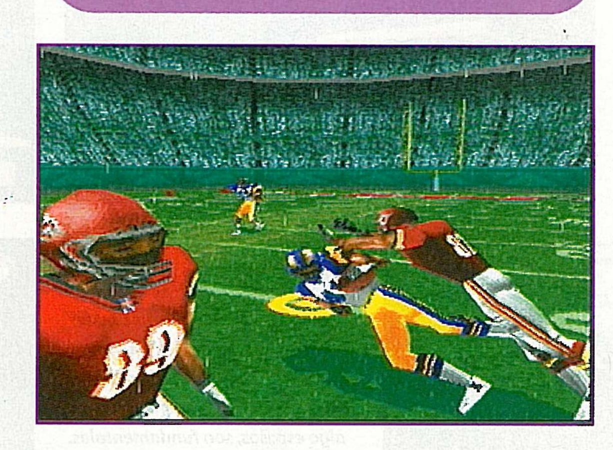




*El tiempo de espera durante la carga es amenizado con las fotos de las clásicas animadoras de la **NFL**.*







GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
83	85	89	91	85
La definición de los jugadores ha sido subordinada a la suavidad y velocidad de las animaciones. Sin que exista la amplia variedad de perspectivas habitual en este tipo de programas, el juego se sigue perfectamente.	Desde la espectacular intro hasta el pitido final, pasando por las pantallas de menú, la música acompaña permanentemente al usuario. Los ritmos fuertes y las últimas tendencias en música disco marcan el compás del juego.	El impresionante rugido de las gradas, unido a la música constante, mantiene un ambiente digno de una cancha de baloncesto griega. Los comentarios y los gritos de los jugadores completan este apartado.	Aunque el control del juego es similar al empleado tradicionalmente en este tipo de simuladores, la gran aportación de este juego es hacer más dinámico un deporte cuyo principal inconveniente es la lentitud de los partidos.	+ Las nuevas ideas siempre son bien recibidas. − El apartado gráfico puede mejorarse.

LECHES en bote

Buggy

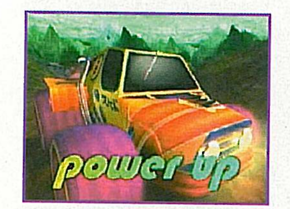


Gremlin se adelanta a **Acclaim** en el mundo de las **carreras** de coches teledirigidos. Viendo el resultado, más que anticiparse, se han **precipatado**.

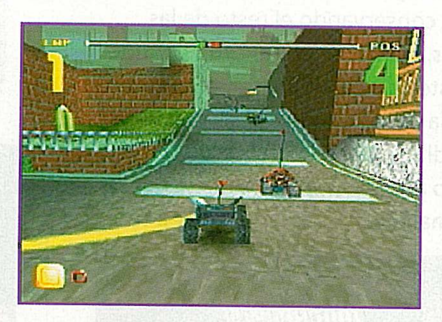
SUPER Information	
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	GREMLIN
PROGRAMADOR	GREMLIN

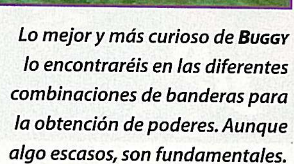
Buggy para **PLAYSTATION** es uno de esos títulos que plantean un dilema a la hora de juzgarlos. Por un lado, se trata de un juego divertido, con un ritmo de carrera trepidante y con detalles tan buenos como el de la combinación de banderas para obtener poderes, que merecerían ser copiados por otros juegos del género. También los recorridos y vehículos, sin ser el no va más del diseño o la perfección estética, son graciosos, muy coloristas y cuentan con una gama aparente de efectos de luces. Pues bien, todos esos temas se ven prácticamente arruinados por un movimiento de pantalla penoso. En un juego con tantos saltos, giros violentos y desniveles, todo esto supone un verdadero quebradero de cabeza. **BUGGY** es un juego entretenido y vistosillo pero que está lejos técnicamente de los cánones habituales de ***PSX***.

DE LUCAR

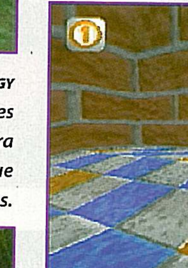








Lo mejor y más curioso de ***BUGGY*** *lo encontraréis en las diferentes combinaciones de banderas para la obtención de poderes. Aunque algo escasos, son fundamentales.*





VALORACION

● La enorme competencia que existe en este género hace que juegos como BUGGY, que es divertido pero que está lejos de la perfección, tengan pocas posibilidades de captar la atención. A estas alturas, se nos antoja un tanto insuficiente comparado con un GRAN TURISMO o un COLIN MCRAE RALLY.

BUGGY

CONDUCCION

CD ROM	
Jugadores	1-2
Circuitos	+ de 12
Competiciones	2 CAMPEONATOS
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	SI (1 BLOQUE)

GRAFICOS — 81

En general, se puede decir que los escenarios y «cochecines» están bien resueltos, pero también son evidentes los fallos y, en ocasiones, puede resultar un tanto confuso debido a lo sinuoso de los recorridos.

MUSICA — 83

Unos cuantos temas marchosillos, con ritmos trepidantes y bastante bien orquestados que acompañan bastante bien a la acción frenética del juego. Más de uno parece una versión de algún clásico.

SONIDO FX — 75

Más bien discretitos y simplones. Teniendo en cuenta el tipo de juego y su trepidante ritmo de carrera, están muy lejos de ser los apropiados para un juego de estas características.

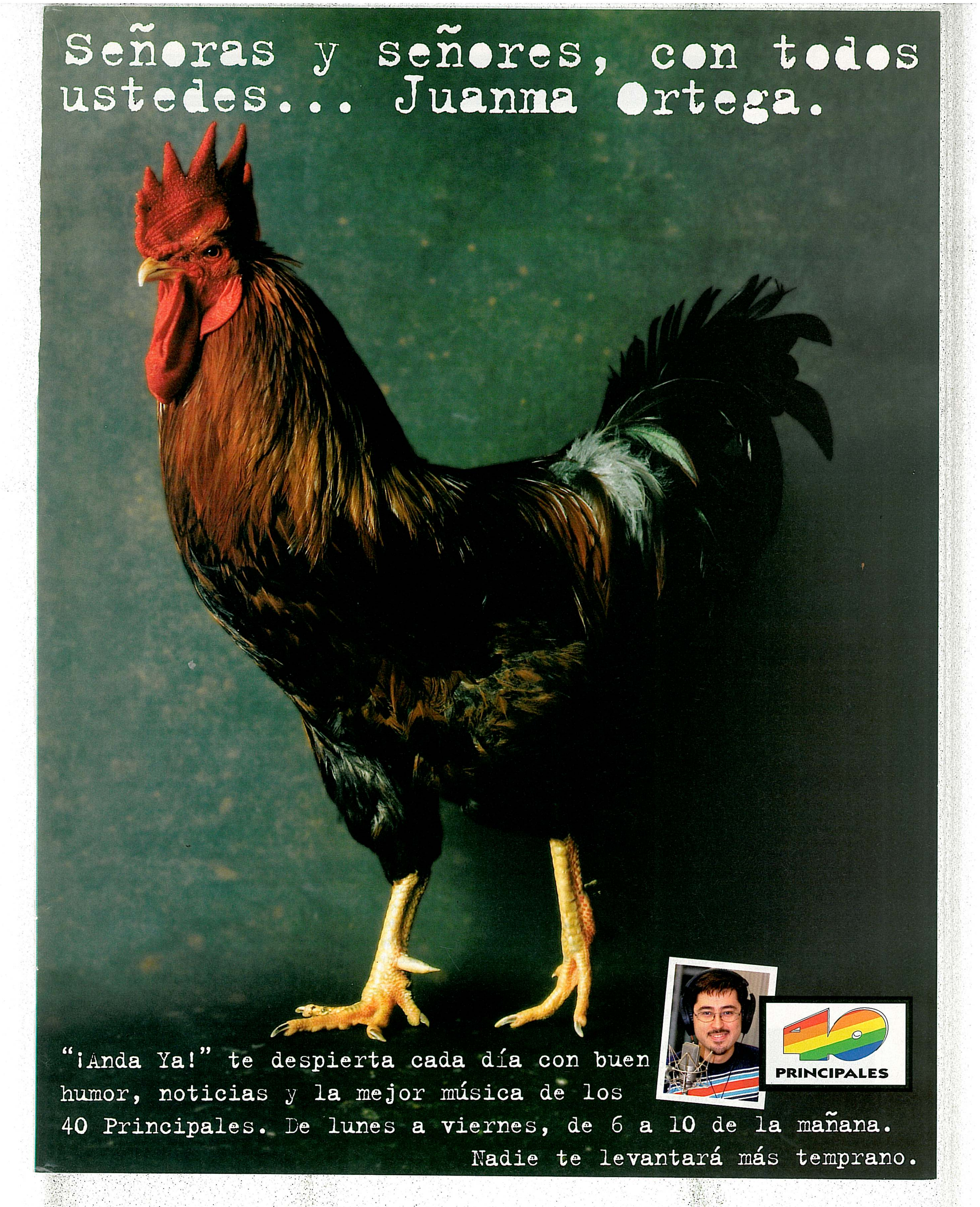
JUGABILIDAD — 80

Lo de las banderas para obterner items es una buena idea con la que otros títulos se saldrían del mapa. Aquí sirve para animar pero, aún así, le falta un poco de garra al conjunto. Divertido aunque discreto.

GLOBAL — 79

+ El sistema de banderas para obtener poderes es sin duda lo mejor.

– Los movimientos de pantalla son bastante tristes y bruscotes.



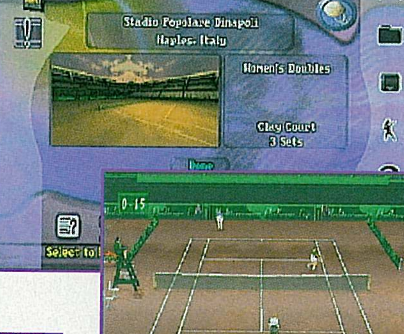
Señoras y señores, con todos ustedes... Juanma Ortega.
"¡Anda Ya!" te despierta cada día con buen humor, noticias y la mejor música de los 40 Principales. De lunes a viernes, de 6 a 10 de la mañana.
Nadie te levantará más temprano.
40 PRINCIPALES

Todo un REVES

Actua Tennis

Con mucho *retraso* sobre el anuncio de su lanzamiento, llega un nuevo componente de la serie deportiva Actua Sports. Destaca la incorporación de más de 50 tenistas *reales*.





SUPER Información

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	GREMLIN
PROGRAMADOR	GREMLIN

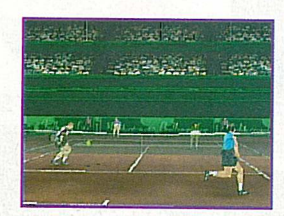
VALORACION

El programa de GREMLIN constituye una nueva entrega de la saga deportiva Actua Sport. La inclusión de jugadores reales, entre los que aparece casi toda la armada española, no es suficiente para compensar el más que discreto apartado gráfico. Esperemos que ACTUA HOCKEY mejore el valor global de la saga.

JUEGA con Corretja, Moyá, Berasategui, Mantilla, Costa, Bruguera, Arancha S. Vicario y Conchita Martínez.

Hace ya bastante tiempo desde que GREMLIN lanzó las diferentes versiones de ACTUA SOCCER. Ya por entonces se anunció el lanzamiento de una serie en la que aparecerían deportes como el golf, el tenis o el hockey sobre hielo. Sin embargo, **ACTUA TENNIS** no ha llegado hasta ahora a nuestro mercado. El apartado más destacado del juego es la inclusión de más de medio centenar de tenistas reales, entre los que se incluyen a las principales raquetas del mundo. Así, además de un editor, es posible contar con casi toda la armada española, incluidas **Arancha Sánchez Vicario** y **Conchita Martínez** (que ya aparecían en ALL STAR TENNIS'99). Su punto más débil es el apartado gráfico, ya que, en muchas ocasiones, los jugadores golpean la pelota a distancia. Entre los comentaristas destaca la presencia de **Pat Cash**, que aparece en la portada de la versión australiana.

CHIP & CE



GREMLIN

DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Competiciones	2
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD

GRAFICOS 80

Aunque la variedad de cámaras (cinco en total) es más que aceptable, los gráficos poligonales presentan importantes deficiencias. Así, en ocasiones, da la impresión de que la bola es golpeada por arte de magia.

MUSICA 82

No es mejor ni peor que la utilizada en las anteriores entregas deportivas de GREMLIN. Dado el habitual silencio que se produce en las pistas de tenis, su presencia se limita a los menús y a la intro.

SONIDO FX 94

El juego incluye tres comentaristas, uno de ellos el ex-tenista PAT CASH. Además, incluye aspectos como el tanteo, los gritos del público y jugadores, e incluso los indicadores sonoros de bote en la línea.

JUGABILIDAD 75

Se agradece la inclusión de jugadores reales. El sistema de juego es tradicional, aunque hay que destacar un indicador para realizar el saque. Sin embargo, el juego no transmite mucho realismo al golpear la bola.

GLOBAL

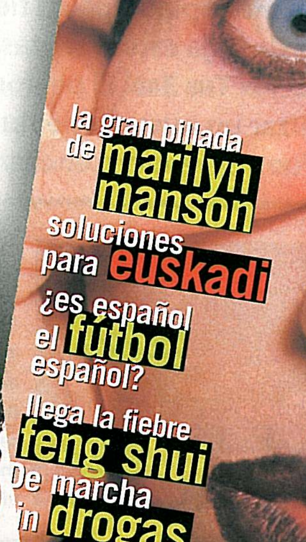


+ Se agradece la inclusión de jugadores reales.
- La magia es mejor evitarla en los simuladores de tenis.

Radical ERES TÚ



Y TAMBIÉN LA NUEVA REVISTA QUE TE REGALA ESTE MES CNR



ya a la venta

CNR
revista mensual para seres
NOVIEMBRE 1998 • 350 PTAS
Regalo revista Radical
QUIÉN ERES TÚ
GUÍA Y TEST PARA QUE DESCUBRAS TU VERDADERA PERSONALIDAD
Sexo amarillo técnicas orientales para potenciar el placer
La barba y el afeitado lo último en productos y cuidados
Coches de segunda mano claves para comprar bien y barato
Trabajos compatibles con otras actividades diferentes
Crónicas Marcianas así se hace el programa
juegos de ingenio para despertar la mente

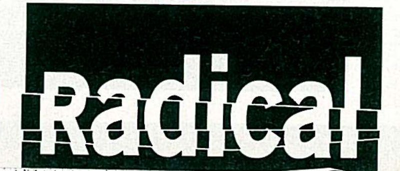
UNA NUEVA FÓRMULA PERIODÍSTICA, UNA APUESTA FUERTE POR LO MÁS AVANZADO, POR LA ACTUALIDAD MÁS PALPITANTE, UN COMPROMISO INFORMATIVO PARA PONERTE A LA ÚLTIMA PERO SIN ESNOBISMOS COMPLACIENTES, Y SIEMPRE CON UN OJO CRÍTICO QUE NO PERDONA NADA. DESPUÉS DE 'RADICAL', NUNCA VOLVERÁS A VER LAS COSAS IGUAL.

las dos por sólo 350 ptas

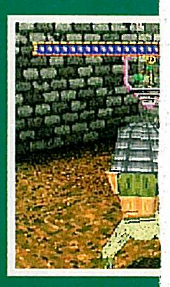
CNR revista mensual para seres inteligentes

Una publicación de Ediciones Reunidas GRUPO ZETA

LLENA TU CABEZA DE IDEAS CON







Además de tirar de revólver, Lupin es capaz de abatir a los guardianes de la pirámide con puñetazos, patadas y algún que otro combo de simpática factura.

Coordinado por **NEMESIS**

Tras la obligada ausencia del mes pasado (debida a la alarmante escasez de novedades), la sección más aplaudida en tiendas de cómics, whiskerías y otros locales de baja estofa regresa con uno de sus protagonistas habituales: LUPIN THE 3RD. El personaje de MONKEY PUNCH vuelve a protagonizar un nuevo videojuego, en este caso producido por ASMIK, con fuertes reminiscencias a TOMB RAIDER.



A pesar de que la calidad de las pantallas, no os llevéis al engaño... THE SAGE OF PYRAMID es uno de los juegos más bruscos que se han visto en 32 bits.



Ha sido una de las adaptaciones de manga más anheladas de los últimos meses (junto al ALITA y DR. SLUMP de ***PLAYSTATION***), y por ello, esta nueva incursión de Lupin en el universo ***SATURN*** dista bastante de lo que se esperaba, sobre todo en el aspecto técnico. ASMIK, responsable del imprescindible LUPIN THE 3RD: CHATEAU DE CAGLIOSTRO de ***PSX***, y de otra lejana y fantástica entrega para ***SUPER FAMICOM***, DENTSETSU NO HIHOU, no ha tenido tanta fortuna con este clon de TOMB RAIDER, en el que se ha utilizado uno de los peores *engines* 3D que se recuerdan en 32 *bits*. A estas alturas nadie esperaba que un juego de ***SATURN*** pudiera competir en gráficos con SPYRO THE DRAGON o BANJO KAZOOIE, pero podía haber sido mucho menos brusco y disponer de animaciones y texturas de mayor calidad (un ejemplo, NIGHTS o el reciente BURNING RANGERS). Los gráficos de **LUPIN THE 3RD THE SAGE**

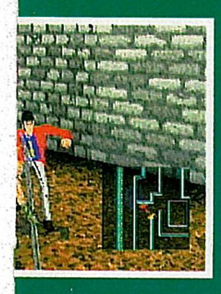
LUPIN THE 3RD
THE SAGE OF PYRAMID



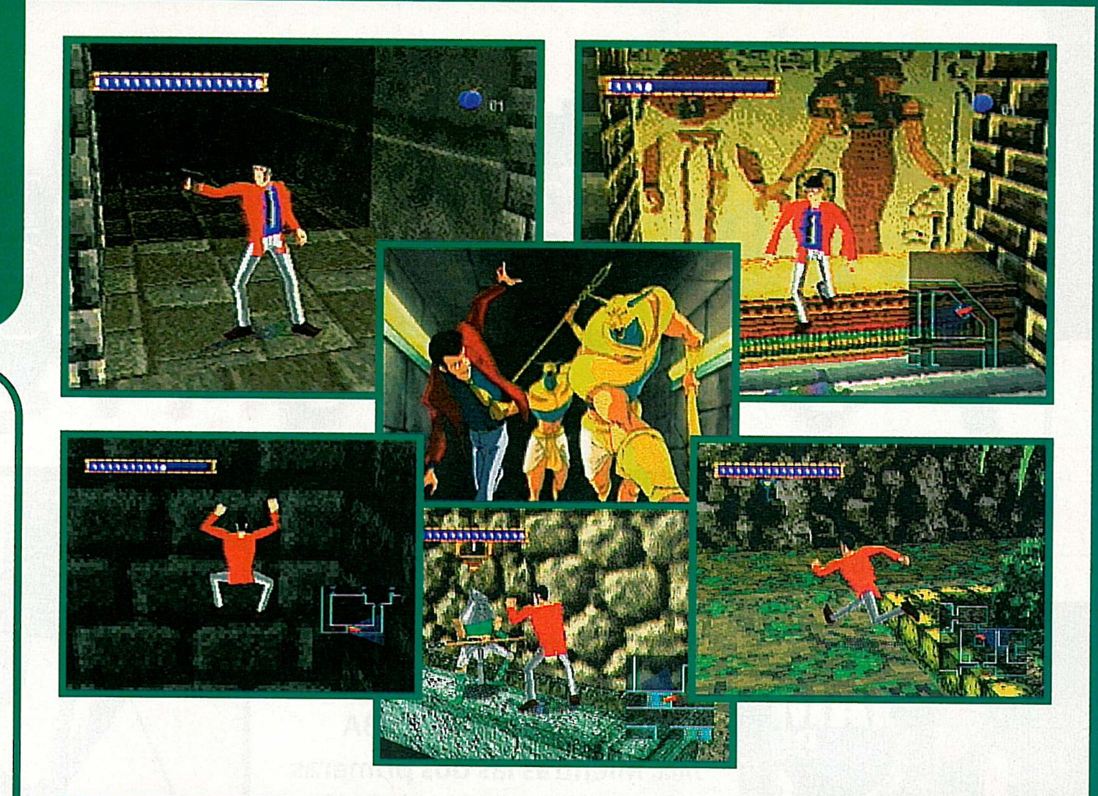
El inefable Inspector Zenigata (Basilio en la versión española) también hace sus pinitos en THE SAGE OF PYRAMID.

Como podéis comprobar abajo, las féminas de bandera es otra de las señas de identidad del manga de MONKEY PUNCH incluidas en el juego.

Empujar algunas paredes de apariencia inocente puede conllevar al descubrimiento de un pasadizo secreto.





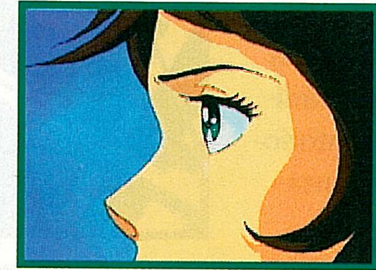


Saturn

Of Pyramid son capaces de astillar de asco las lentillas del usuario más paciente, aunque ASMIK logra compensar tal desaguisado incluyendo en el juego todos los elementos que hicieron de la serie de animación un éxito: acción y humor a partes iguales. Solventados los problemas iniciales de control del personaje, y dejando al margen los funestos gráficos, **The Sage Of Pyramid** atesora algunos buenos detalles que los fans de la serie de animación sabrán apreciar, como la participación de Jigen (Oscar en la versión española) y Goemon (Francis) en determinados momentos del juego, además de las tronchantes habilidades del protagonista, capaz de trepar paredes como una cucaracha, activar trampas o disfrazarse de enemigo.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ASMIK ACE
PROGRAMADOR	ASMIK ACE



Tras recoger unos items específicos, y con el tesoro en el bolsillo, Jigen y Goemon escoltarán a Lupin hasta la salida de cada nivel, limpiando el camino a base de tiros y katana.









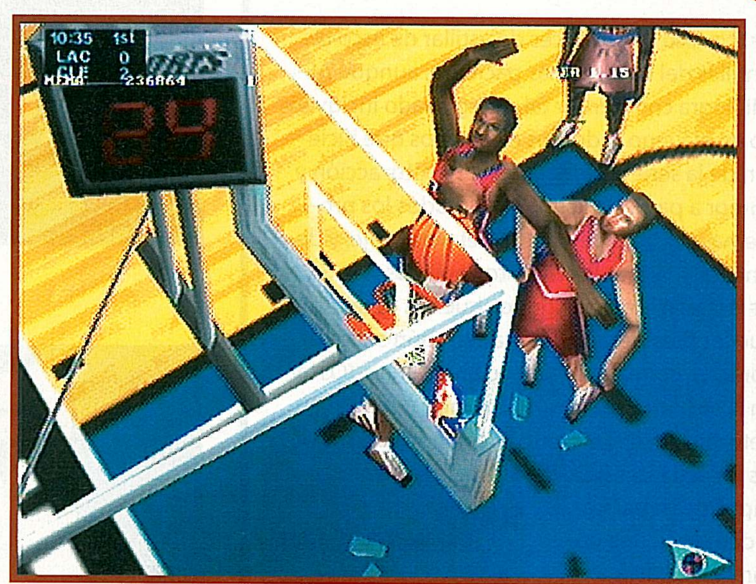
Un ladrón habilidoso

Aunque técnicamente es una patata, The Sage Of Pyramid se salva de la quema total por la cantidad de acciones que es capaz de ejecutar el sibilino Lupin. Disfrazarse, disparar, fulminar con puños y patadas a los guardias (con *combo* incluido), ocultar el propio cuerpo del guardia, accionar trampas, empujar resortes ocultos, trepar por las paredes, nadar en el aire (¿?), tronchar vitrinas, andar de puntillas para no ser descubierto... Todo es poco con tal de echar el guante al tesoro escondido en cada nivel de la pirámide.



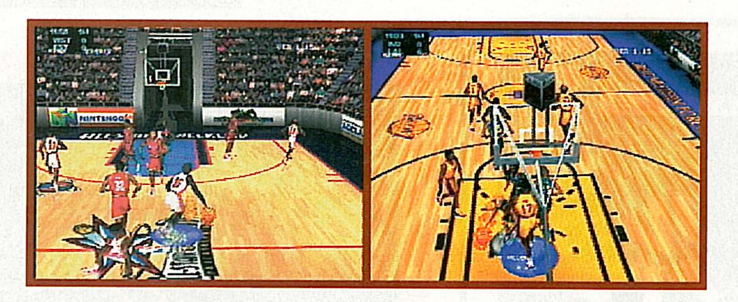
Coordinado por **J. ITURRIOZ**

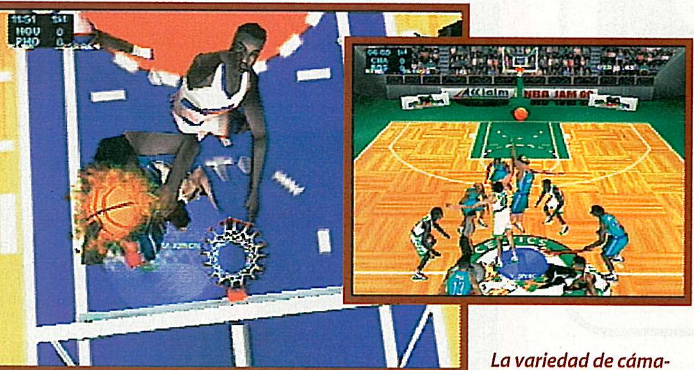
ACCLAIM es una de las compañías que mayor empeño pone en la programación de juegos deportivos. Entre sus múltiples lanzamientos destacan sus sagas NFL QUARTERBACK CLUB, NHL BREAKAWAY y NBA JAM. Mientras las dos primeras ya han llegado hasta ***NINTENDO 64***, **NBA JAM** se dispone a dar un salto con el que la compañía rompe radicalmente con la línea habitual de las anteriores versiones de la popular serie que tanta repercusión tuvo en 16 *bits*.

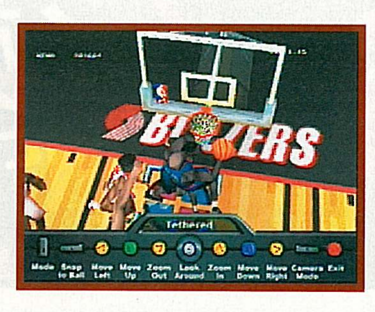


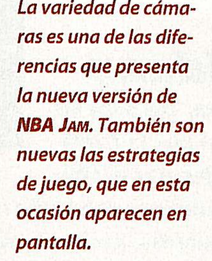


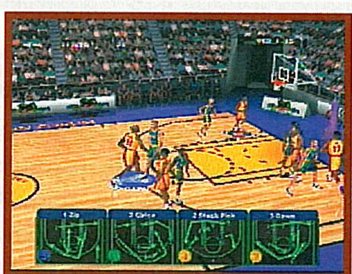
Nintendo 64
NBA JA

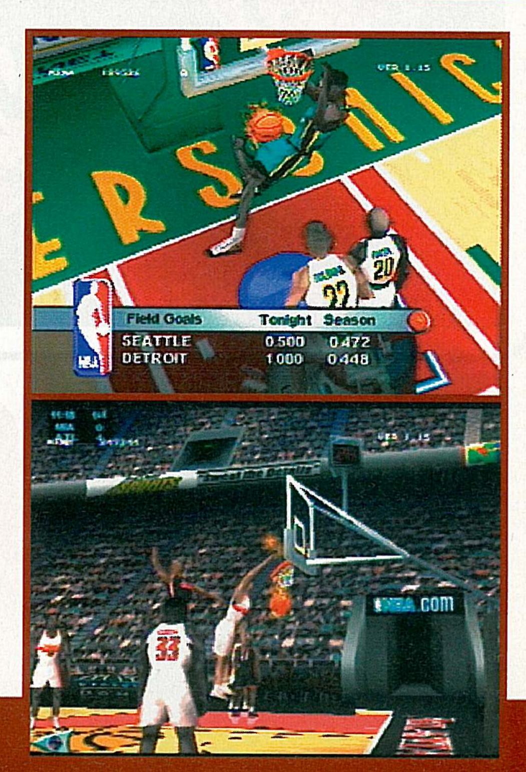












*La variedad de cámaras es una de las diferencias que presenta la nueva versión de **NBA JAM**. También son nuevas las estrategias de juego, que en esta ocasión aparecen en pantalla.*

La serie **NBA Jam** se ha convertido en un clásico dentro del mundo de los videojuegos. En el momento de su aparición para ***Super Nintendo*** y ***Mega Drive***, constituyó toda una sorpresa al romper con todos los esquemas. La base del éxito fue recoger a los jugadores de la **NBA** en unos frenéticos partidos (dos contra dos), en los que se permitía todo tipo de empujones y en el que destacaban unos mates estratosféricos. A partir de ese momento aparecieron versiones para distintas consolas (***Super Nintendo, Mega Drive, PlayStation, Saturn*** y ***Mega Drive 32X***) de la segunda parte, a la que se denominó NBA Jam Tournament Edition. En todas ellas se mantenía el espíritu del juego original pero añadiendo ciertos detalles, como más jugadores para elegir por equipo, jugadores más cabezones o un modo en el que aparecían diferentes iconos en la pista de juego. Cuando parecía que la saga había quedado en el olvido llega al mercado americano la nueva versión en formato ***Nintendo 64***.

Lo primero que sorprende es que en esta ocasión se abandona completamente el sistema de juego de sus antecesores, pasando de equipos formados por dos jugadores a los clásicos cinco contra cinco. Esta circunstancia supone un giro radical hacia los simuladores tradicionales, lo que se acentúa gracias a la incorporación de un enorme número de opciones, un editor y la posibilidad de gestionar el club, que rompe con la sobriedad de las anteriores entregas. Sin embargo, no hay una ruptura total, ya que el cartucho incluye un modo *Arcade* en el que es posible machacar a los rivales a golpes y volver a soñar con los increíbles mates que hicieron a **NBA Jam** uno de los juegos más populares en su día y que, con esta entrega para ***Nintendo 64***, pretende recuperar todo el atractivo de la saga. Se prevé que este juego esté disponible más o menos durante el mes de Diciembre, por lo que en pocas semanas os contaremos más.

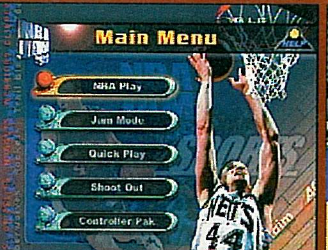
SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	ACCLAIM
PROGRAMADOR	IGUANA

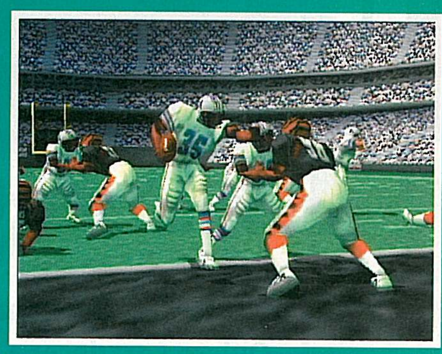
M 99

Junto a los diferentes modos cinco contra cinco, se incluyen dos concursos. Por un lado, la tradicional y conocida competición de triples y, por otro, uno de tiros libres. En esta última, se incluye un original sistema de control del tiro.

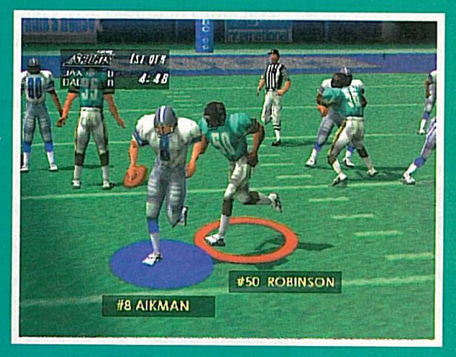












El handicap de un juego basado en el fútbol americano, por bueno que éste sea, es el poco conocimiento de sus reglas en nuestro país. De todas formas, probablemente se modificará su sistema de control para hacerlo más accesible.

NFL QBC'99

ACCLAIM fue la primera compañía en llevar el fútbol americano hasta los 64 *bits* de NINTENDO con la primera parte de NFL Quarterback Club 99. El juego busca una mejora tanto gráfica, como en la inteligencia de la computadora. Entre los equipos incluidos se encuentran los integrantes de la NFL (tanto actuales como históricos), así como unos cuantos equipos europeos. Para este juego han colaborado con IGUANA profesionales de la NFL, destacando los comentarios realizados por integrantes de la cadena televisiva ESPN. Sin duda una grandísima opción para los aficionados.



FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	ACCLAIM
PROGRAMADOR	IGUANA

Línea Directa

línea directa

Coordinado por **THE SCOPE**

Quiero agradecer a Leopoldo Galiano, de Granada, el envío de un libro del año 84 sobre videojuegos. Intentaremos sacarle el mejor partido. Por lo demás, si queréis confirmar algo u orientar vuestras compras, escribidme a la siguiente dirección:

Ediciones Reunidas S. A. Calle O´Donnell 12, 28009 MADRID. Poned en una esquina del sobre **THE SCOPE**.

FIEL A SUPER JUEGOS

Antes de nada, me gustaría felicitar a la redacción por la evolución de la revista:

1) Puntúame de 1 a 10 la duración y utilización del *Dual Shock* en el G-DARIUS. ¿Mejora en *Pal*?
2) ¿Perderemos la oportunidad de jugar al impresionante TALES OF DESTINY de NAMCO?
3) ¿Para cuando ACE COMBAT 3 y F. F. VIII?
4) PARASITE EVE, ¿en Navidad y traducido?
5) ¿RESIDENT EVIL saldrá en ***PSX*** o ***DREAMCAST***?
6) ¿Habrá más partes de ALUNDRA y CASTLEVANIA?
7) METAL GEAR SOLID, ¿es el rey de reyes?

Juan Manuel Villén Mena, Jaén

Gracias a ti por seguirnos:

1) No entiendo lo de la duración. Es muy divertido jugarlo con *Dual Shock*. No varía en *Pal*.
2) Acaba de salir en el mercado americano. Es muy probable que llegue a **Europa**.
3) ACE COMBAT 3 está previsto para estas navidades. FFVIII a finales del año que viene.
4) De este juego no sabemos nada sobre su posible comercialización en **España**.
5) Saldrá para las dos. En ***DREAMCAST*** aparecerá la cuarta entrega llamada BIOHAZARD: CODE VERONICA . Habrá antes un nuevo capítulo para ***PSX.***
6) Para ***PSX*** no se espera nada de momento.
7) Es el mejor juego de ***PSX*** hasta la fecha.



UN POCO DE TODO

Scope y compañía, aquí tenéis mis preguntas:

1) ¿Qué tiempo pasa desde que aparece un juego hasta que sale en la serie *Platinum*?
2) Dreamcast parece que promete y mucho. ¿Cuál es tu opinión al respecto?
3) ¿Es cierto que SONIC ADVENTURE es lo más increíble que se ha visto en consola? ¿Aprovecha todo el hardware de ***DREAMCAST***?
4) Y por último, ¿***SATURN*** aún sigue sacando juegos en **Japón**? ¿No crees que es una consola que aún le quedaba mucho por demostrar?



Jacobo García Blanco, Marbella

A ver si te oriento:

1) Pues más o menos un año. Pero no salen todos los juegos. Depende de sus ventas.
2) Yo creo que tiene todo para ser una gran máquina. Ahora sólo falta que se la apoye, tanto en lo que respecta a juegos como en *marketing* y, sobre todo, precio.
3) Eso es lo que dice **DE LUCAR**, que fue quien lo vio *in situ*. Y yo me fío de él.
4) Sí que siguen sacando juegos. Sin duda que pudo dar mucho más de sí, pero ***PLAYSTATION*** se la comió en todos los aspectos.

Metal Gear Solid se está convirtie Fantasy VIII, en el juego más esp

CARTA DEL MES

Quisiera hablaros del aumento de precio de la revista. Me imagino que habréis tenido quejas y alabanzas al respecto, supongo que directamente relacionadas con la posesión o no del juego TEKKEN 3. Yo no lo tengo, ni es mi intención tenerlo, pero reconozco la calidad de la guía y que, si la comprara por separado, me costaría mil pesetas por lo menos. De todas formas es curioso que, a pesar de valer el doble por culpa o gracias a la guía, sigue siendo una revista barata comparada con el resto, no sólo de videojuegos, sino con cualquiera más o menos especializada. Así que, a pesar de ser en cierta forma víctima de esa subida debido a que la guía no me interesa, me gustaría que las sigáis haciendo de vez en cuando, a ser posible opcionales (eso sería lo más justo para todos, aunque lógicamente se vendiera más cara), y que sólo lo hagáis con juegos que realmente lo merezcan, no con medianías.

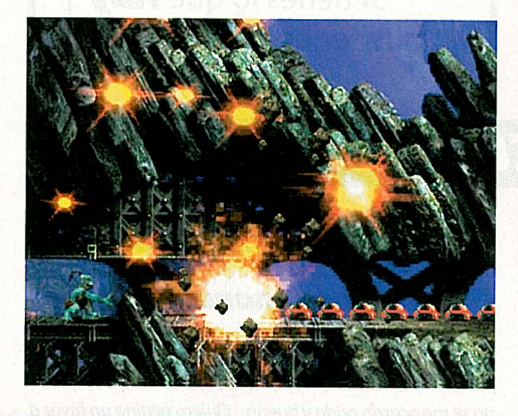
Jordi Camp, Barcelona

PLAYSTATION 2

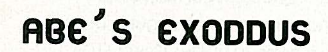
Todos sabemos que después del anuncio de salida de *DREAMCAST*, SONY no se va a quedar atrás. Sin embargo, de momento sólo se oyen rumores, por eso me pregunto:
1) ¿Quizá SONY se ha sorprendido ante el tremendo potencial de *DREAMCAST* y ha tenido que replantearse el proyecto de *PLAYSTATION 2*?
2) ¿Será compatible con *PSX*?

Juan Madrazo, Burgos

Una auténtica incógnita:
1) Que *DREAMCAST* haya salido antes seguramente que les habrá hecho replantearse muchas cosas para que su proyecto, cuando menos, sea de un nivel similar. Algo sí que habrá afectado.
2) Esperemos que sí. Sería un gran acierto.







ABE´S EXODDUS

Saludos a todos los lectores:
1) Si ABE´S EXODDUS no forma parte de la quintología de ODDWORLD, ¿no crees que es como «tirarse el pisto» hablar de cinco partes?
2) Si no es la segunda parte, ¿es como un *restyling* de la primera, es decir, un lavado de cara?
3) ¿El hecho de tener la primera parte condiciona la compra de la segunda?

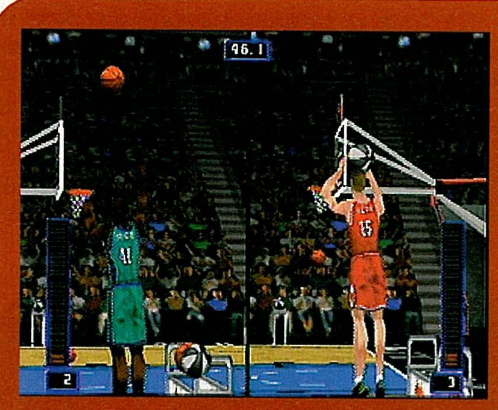
Mirablau, Santiago de Compostela

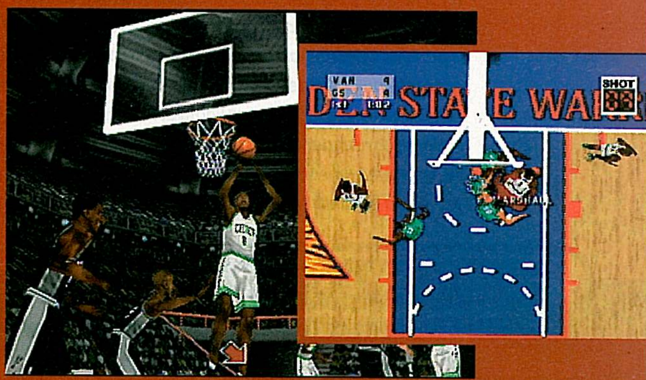
Te devolvemos el saludo:
1) Un poco sí. Los programadores estarán encantados. Tienen trabajo para años.
2) No, es una continuación. Los esquemas básicos no varían, sólo se añaden detalles.
3) Más bien la incentiva. No conozco a nadie que tenga la primera y que no haya alucinado.

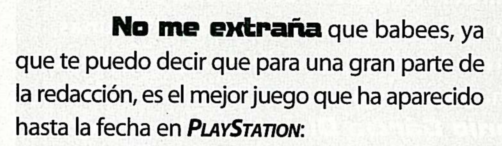
HEAVY METAL

Como muchos de los que leemos asiduamente **SUPER JUEGOS** me recogen la baba con cubo cada vez que leo o veo pantallas de METAL GEAR SOLID. Unas preguntas:
1) Me gustaría saber si va a ser traducido y doblado a nuestro idioma. Si no es así me gustaría saber por qué y si limitaría la jugabilidad.
2) ¿Cuántas horas de juego tiene?

AJG, Santa Coloma de Gramanet (Barcelona)







No me extraña que babees, ya que te puedo decir que para una gran parte de la redacción, es el mejor juego que ha aparecido hasta la fecha en *PLAYSTATION*.
1) Pues si el mes pasado éramos optimistas, lo último que sabemos es que se están pensando muy mucho su doblaje, y sólo nos queda rezar para que por lo menos las frases de pantalla sí que aparezcan en nuestro idioma. La «culpa» de todo esto la tiene KONAMI **Europa**, y no su división en **España** ya que, obviamente, para ellos sería importantísimo que apareciera en castellano. Sin traducción se puede jugar, pero se hace más complicado y menos atractivo.
2) Por lo menos 12 horas de gran intensidad.

FUTBOL Y BALONCESTO

Felicidades por la revista. Me gustaría que me respondieras a unas preguntas:
1) ¿Cuál es el mejor juego de baloncesto para *PLAYSTATION*?
2) ¿En ISS PRO 98 puedes hacer tus propias ligas, y determinar el número de jugadores, como se hacía en el vetusto e imbatible SENSIBLE SOCCER?

Fernando Bravo Chino, Aranjuez

Gracias a ti, chato.:
1) El nivel es muy alto, pero yo me quedaría con la última entrega de la saga NBA LIVE.
2) Sí, y determinar si hay ida y vuelta, o si prefieres una competición copera, etc... Una gozada llena de jugabilidad.

TERMOMETRO

CALIENTE
La inclusión de una *demo* con ISS PRO 98. Debería ser algo generalizado entre compañías.

TEMPLADO
Cada vez parece más complicado que se traduzca METAL GEAR SOLID.

FRIO
Que hasta en el teletexto de **Tele 5** veas anuncios de piratas.

ndo, junto con Final
erado del momento



Coordinado por **SUPERGOLFO**

La red **interactiva** que pondrá a cada uno en su sitio. Sólo para los más **valientes**. Si tienes lo que **hay** que tener, no lo dudes un instante

¡CONECTATE!



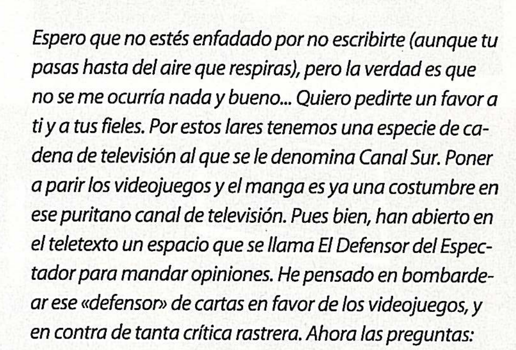
El cordobés moralista

Espero que no estés enfadado por no escribirte (aunque tu pasas hasta del aire que respiras), pero la verdad es que no se me ocurría nada y bueno... Quiero pedirte un favor a ti y a tus fieles. Por estos lares tenemos una especie de cadena de televisión al que se le denomina Canal Sur. Poner a parir los videojuegos y el manga es ya una costumbre en ese puritano canal de televisión. Pues bien, han abierto en el teletexto un espacio que se llama El Defensor del Espectador para mandar opiniones. He pensado en bombardear ese «defensor» de cartas en favor de los videojuegos, y en contra de tanta crítica rastrera. Ahora las preguntas:

*1) ¿Qué película le recomendarías ver a **THE ELF** el día antes de su viaje a **Africa** (el lugar donde descubrió a **DOC** «el guerrero wachutu» haciéndole un «tambor-combo» al **Ace Ventura**), EL REY LEON o LOS DEMONIOS DE LA NOCHE?*
*2) ¿Es cierto que van a declarar patrimonio histórico de la humanidad el piso de **DE LUCAR**? Hay indicios que lo construyeron los romanos para alojar a su ejército gay.*
*3) El comentario acerca de los bolsillos del chándal de **THE PUNISHER** cuando va al Pryca, que apareció hace ya tiempo en un pie de foto era magistral, pero lo que ya es insuperable es el **PRESS START** de hace dos meses, en especial la foto y el comentario del **DOC**. ¿Haces tú esos comentarios?*
*4) Lo que no me hizo tanta gracia fue el comentario acerca del río **Yang-Tse** y **Biescas**. El humor negro no mola nada, ¿no crees que metiste la pata.*

Rafael Hoyo Díaz, Córdoba

No voy a lanzar una perorata contra los *masticagranos chupacostras* que se dedican a arremeter contra los videojuegos en pro de la juguetería clásica. Si ellos fueron unos tristes que se pasaban la vida jugando con la súper creativa plastilina, pues mira, que les aproveche. Yo pienso seguir con esto, y si me hace violento, pues mejor, así les rompo un par de costillas y les meto la plastilina por el ombligo. Pero en fin, yo sencillamente paso, aunque lo triste es que algunos padres se lo crean y priven a sus hijos de la magia que proporciona un videojuego. Respuestas:
1) **THE ELF**, teniendo en cuenta el lenguaje que se gasta, debería ir a ver 2034, UNA ODISEA EN EL ESPACIO TIEMPO INSTINTIVO, o FINAL BOSSES AL BORDE DE UN ATAQUE DE LA FACTORIA DE SUEÑOS. Por cierto, **Doc** sólo le hace *combos* a su novia Esther Ompolas Muelas (sí, tiene novia y esta vez sin pagarla) y para reventarle los granos que tiene en la lengua. Que yo sepa no lo encontramos en Africa, sino en un sitio mucho más simple y menos romántico, es decir, una acequia cercana a una central nuclear. Nos dijeron que si lo empleábamos desgrabaríamos en hacienda, y por eso está aquí. Obviamente, el uranio ha dejado ciertas secuelas en él, como su exigua estatura, su risa estrambótica y su aspecto rasposo.
2) Más que eso yo creo que va a pasar a convertirse en una aula de la facultad de arquitectura. Con tanto derrumbe pueden hacer prácticas hasta los bedeles. Para que te hagas una idea, **DE LUCAR** no puede comer alubias por miedo a que las vibraciones de sus flatulencias tiren el yeso del techo. ¿Ejército gay? Uyuyuy...
3) Pues no, cada uno de los necios que curran a mi lado hacen sus propios pies de foto. La verdad es que de vez en cuando tienen gracia, pero insisto, muy de vez en cuando. Se nota que me leen mes a mes.
4) Humor negro sería hacer un chiste de **THE SCOPE**. Aprende a distinguir entre hacer chistes de víctimas y de sucesos. Yo hablé de **Biescas** o del **Yang-Tse** por la cantidad de agua que cayó, no por los muertos.



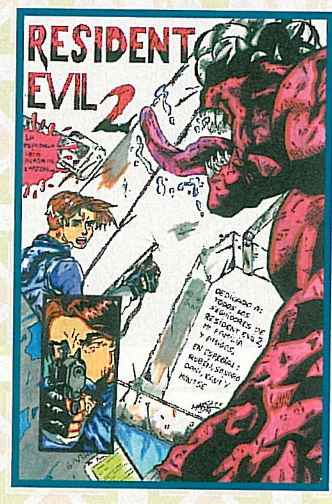
GOLFOMENSAJES

Fco José Baez. Es que hay gente que no sabe distinguir las obras de arte.
Lambda. Lo del canal de chat ya lo hicimos en Undernet. Lamentablemente no tenemos tiempo para atenderlo y lo hemos aparcado.
Gaunlet. Tienes bastante poca gracia, por no decir casi nada... Sólo un par de frasecillas.
J. F. Avilés. Yo no tuve la suerte de ver a **Neil McAndrew** en vivo. Por lo que me han contado, es una bomba, pero al cuadrado.
Pelillos. Procura no «fusilar» frases de consultorios de meses pasados.
Vice-T. Si dejas de obsesionarte por temas sexuales, quizá te publique, cerdo.
Abel Guillén. Que te sea leve en el instituto.
Guzmareño. Aunque me hagas la pelota, no voy a trucar nada para que ganes concursos. Somos legales, aunque tardemos en enviar los premios muchísimo más de lo debido.
Eduardo Marzal. Tu historia, además de mala y carente de sentido y estilismo lingüístico, es la del verdadero fracasado. Si tus padres te han repudiado y te huelen hasta las uñas, cómprate un amigo invisible. Seguro que te escucha y no te echa de casa.
Antonio García Díez envía a la redacción una guía bastante trabajada, aunque no completa, de BREATH OF FIRE III. Tiene *e-mail*, así que si él quiere, lo pongo aquí para que se la pidáis los interesados que tengáis acceso a **Internet**.
Y a los dibujantes les quiero agradecer la colaboración en LA PARED DEL W. C. Lamentablemente me tengo que guiar por la calidad y sentido del humor y seleccionar los mejores de cada mes, aunque muchos se repitan. De todas formas, no os preocupéis, porque intentaré que poco a poco salgáis todos aunque vuestros dibujos no sean magistrales.

Boñigo analfabeto

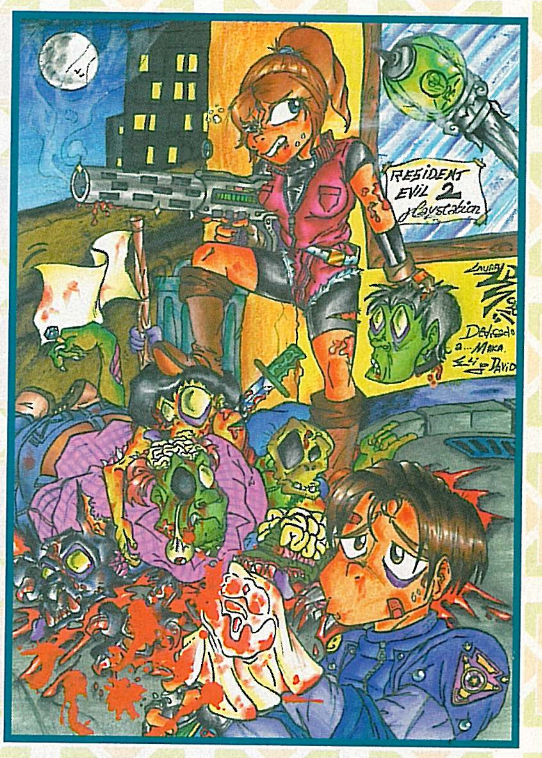
*Saludos renovados, «Supergolfy». Te vuelvo a escribir, pero no esperes que te cuente mi apasionante vida durante el verano, junto a féminas sedientas de... A todo esto, ¿qué tal por el establ... la redacción? Por las terracitas que sueles frecuentar se dice que **NEMESIS** decidió dejar su trabajo como perchero y para echar una canita al aire con Gepetto. También se dice que Lepe va a celebrar lo que será el «Mayerick Pus-Sarpulliding Trial Indoor», no me preguntes por qué, y demás rebuznos muy sabrosones dignos de mentes inquietas como la novia virtual de **Doc** (llamada Bul-Face-Gotchi).*
*Empezando ya con lo interesante, ¿cómo eres capaz de soportar tener la sección justo al lado de las páginas del **SCOPE**? ¿Se debe a algún tumor sincrónico? ¿Amenazas? ¿Consolaciones?*
*Y hablando del «Scopeta», ¿con qué tipo de cartuchos soléis recargarle, con los de **NINTENDO 64** o le metéis directamente un Rumble Pak de canto?*
*Por otra parte, ¿realmente tiene futuro la chabolilla de **DE LUCAR**? ¿Nos invitaréis a su inauguración? Si es así, yo podría llevar la bebida, que me conozco una receta que ríete*

Guillermo Martínez Vela, con su humor característico, nos envía el último dibujo de la temporada, ya que dice que se va a tomar unos meses sabáticos. Pues nada tronco, espero que mientras descansas no pierdas tu sentido del humor y de la caricatura y que vuelvas pronto. El W. C. no sería lo mismo sin ti.





Marc Tejero Pous y Miriam Alvarez firman estos dibujos. El primero refleja el espíritu RESIDENT EVIL 2, y el segundo el de FINAL FANTASY VII. Esta última me manda foto de ella con una colega. Las dos están muy ricas, así que si me mandáis un cheque nominativo os daré su dirección. Eso sí, primero voy yo. ¿Verdad chicas?



Laura Pérez Seguer sigue siendo uno de mis puntos débiles. Este mes os presento otra de sus creaciones. Aunque a este tamaño ya se adivina la calidad, imaginaos verlo a tamaño folio. Una maravilla. Yo de mayor quisiera dibujar como tú. Espero que el mes que viene nos envíes otra de tus obras de arte.

de los Tumba-Dios. Le suele llamar Aqua-Inferno, y consiste en un cubo lleno de agua, agua fuerte, agua oxigenada, agua chirri, aguarrás y medio litro de anticongelante. Desde luego que se te deshacen las entrañas. Lo aprendí en un cabaret a las afueras de O´Donnell, cuando iba con tu chiguagua, pasando una noche de lujuria y pasión. Adiós chaval, aquí se despide un colega tuyo que te admira y todo eso. Te dejo para volver a mis tejemaneges, osea, abrillantar con Godzilla la ladilla albina.

*Nota: Aunque no sé dibujar muy bien, sí que sé escribir y por eso te envío este pequeño relato sobre Lara Croft. No busco ánimo de lucro, sólo quiero que **Doc** aprenda a leer.*

Boñigolfo, Leganés

En primer lugar, y aunque suelas ponerles apodos cariñosos a tus colegas después de practicar al trenecito contigo (tu siempre eres la locomotora), no te permito esas confianzas. Llámame «master», mi señor o algo así. Vamos por partes. Tu verano me la reflanflinfla, y las únicas féminas que has conocido en tu vida estarás sedientas quizá, pero de tu muerte, parásito. Establo por los seres que aquí pululan y por lectores como tú, que eres un ternero emboñigao. **NEMESIS** de perchero sólo vale cuando hace el pino, ya que en posición normal la punta de la napia le raspa el suelo. Eso sí, boca arriba puedes colgarle hasta la carpa de un circo y aún sobra sitio. Me fastidia tener por vecino al «Scopetajo», pero si lo piensas, esté donde esté siempre tendré a mi lado a uno de estos necios. Amenazas las de tu casero, tumores los de tus genitales y consolaciones las de tu madre con el párroco. Tú en cambio no necesitas de *Rumble Pak*, desde que pillaste el parkinson eres impagable a la hora de escudriñar lenjetas. La chabolilla de **DE LUCAR** no tiene ni futuro ni presente. A su inauguración tendrán que ir tus bisnietos. Aqua-Inferno es tu sudor. Si pusieras algún acento, escribieras sin faltas de ortografía y tus frases estuvieran bien construidas, quizá escribirías bien. Tu relato es un asco.

El preguntón idiotón

Soy amante de los cocidos de tejón, y por eso pregunto:
*1) ¿Qué ha sido de **THE PUNISHER**? ¿Se ha extinguido como su putrefacta y «waterflaipilou» sección **AMIGANIA**?*
2) ¿Ha cambiado de profesión? ¿Y de sexo?
*3) Y **DOC**, ¿por qué decís que es tan vago? ¿Es cierto que es un enanito y que se ríe como un mandril?*
*4) Nunca te metes con **CHIP & CE**, ¿por qué? ¿Te da miedo?*
*5) En el **PRESS START** he visto la foto de **NEMESIS**. Es feo como un grillo, pero el resto también tienen lo suyo. Defíneme uno a uno las características físicas de ellos.*

The tejon´s lover, Tarragona

Te recomiendo que pruebes el agua que queda después de que **DE LUCAR** se bañe. Es auténtica sopa de tejón con aroma a berza podrida.
1) Olía mal y lo mandamos a freir espárragos. Era conocido como «el redactor menguante», cada mes menos páginas escritas.
2) Sí, ahora trabaja de *Viga-tester*. Cuando van a poner un puente, se pone a saltar a la comba, y si no se producen demasiadas grietas, es que resiste terremotos. De sexo da igual que se cambie, ya que tenga lo que tenga es imposible verlo a no ser que una grúa le levante la barriga.
3) En efecto, **DOC** es un vago. Le distrae cualquier cosa, especialmente las porras de los vigilantes. Su risa, además de salpicar, resuena a 1 kilómetro de distancia. Sí, es un enano grimoso.
4) Miedo sólo me da su aliento. Tiene el estómago podrido de tanto masticar tordos. Aunque su cara esté apretada y su peinado sea el mismo que el de SuperLópez, más bien da pena.
5) Te los defino uno a uno: **DE LUCAR**, el dirigible gafotín; **DOC**, la pulga leganósa; **NEMESIS**, la napia borracha; **MAYERICK**, el meteosat facial; **SCOPE**, la empanadilla tostada; **CHIP & CE**, encefalograma plano; **R. DREAMER**, el chivo viajero y **THE ELF**, el caudillo estéril en funciones.

Resultados de los concursos

GANADORES CONCURSO TEKKEN 3

Los afortunados ganadores de 1 PlayStation, 1 Tekken 3 firmado, 1 Dual Shock, 1 Mochila, 1 Camiseta y Tatuajes de Tekken 3 han sido:

Raquel Enríquez Fernández (MADRID)
Sergio Roche Gracia (ZARAGOZA)
Francisco Fernandez Requena (BARCELONA)

Los agraciados con 1 Tekken 3 firmado, 1 Dual Shock, 1 Mochila, 1 Camiseta y Tatuajes de Tekken 3 son los siguientes:

Luis Balboa Gamarra (JAEN)
Carlos Vidal Román (ALICANTE)
Ulises Navarro Cornejo (SEVILLA)
Borja Fuciños Gento (VITORIA)
Francisco J. Barranco Antúnez (MALAGA)
Cristóbal J. Sánchez Peraba (JAEN)
Bartolomé Iniesta Algarra (VALENCIA)

Los ganadores de 1 Mochila, 1 Camiseta y Tatuajes de Tekken 3 han sido:

Jaime Aranda Serralbo (CORDOBA)
Pau David Hernández Monforte (ALBACETE)
Bruno Arroyo Martínez (LERIDA)
David Alvarez Puente (LEON)
Moises Santiago Vázquez (ASTURIAS)
Adrián Del Valle González (BARCELONA)
Abraham Nájera Pascual (LA RIOJA)
Jose Antonio Segador Elvira (VIZCAYA)
Sebastián Fernández Torres (MURCIA)
Marcos Ceada Ramos (HUELVA)
Luis Vicente Paniza Pérez (GRANADA)
Iván Vidal Prieto (CIUDAD REAL)
Aroa Awamleh García (MADRID)
Juan Jesús Pérez Crespo (CADIZ)
Sonia Herrera Infantes (TOLEDO)
Alejandro Díez López (LA CORUÑA)
Sergio Torre Romero (BARCELONA)
Isabel Lozano Martínez (ALICANTE)
Miguel Angel García Puertas (GERONA)
Alberto Gómez Aguilar (SEVILLA)

NOS VAMOS DE COMPRAS

Para anunciarte en esta sección, llama al teléfono (91) 586 35 76

NOS VAMOS DE COMPRAS

Para anunciarte en esta sección, llama al teléfono (91) 586 35 76

GRUPO

M·G·K INTERNATIONAL

Plaza Miguel Hernández, 2 - Apartado Correos 390
03180 TORREVIEJA (Alicante)

Teléfono: 965 71 80 79
Fax: 965 70 38 35
~ Entregas por SEUR 24 Horas ~

¡ NO BUSQUES MAS !

M·G·K

TIENE TODAS LAS ULTIMAS NOVEDADES
AL MEJOR PRECIO

PARTICULAR O TIENDA:
¿ Porqué llamar a otros sitios ?
En M.G.K encontrarás
una gran variedad de
JUEGOS + CONSOLAS + ACCESORIOS

PlayStation NINTENDO64
GAME BOY SEGA SATURN PC

Profesional / Proyecto de Apertura

¡ RAPIDO ! ~ Unete a nuestra Red y aprovéchate de muchísimas ventajas.
Llámanos y te informaremos de todos nuestros servicios.

ULTIMA NOVEDAD M·G·K

VOLANTE POWER-PRO
COMPATIBLE CON
PSX-SS-N64
CON VIBRACION, CAMBIO DE MARCHAS, ACELERADOR, EMBRAGUE, FRENO Y FRENO DE MANO



Visite nuestro HomePage ~ WWW.MGK.ES

TIENDAS DISTRIBUIDORES M·G·K

BALEARES
MAHON MENORCA: C/. OBISPO SEVERO, 15
TEL. 971 36 63 72
IBIZA: C/. VÍA PÚNICA, 5 ~ TEL 971 39 91 01
MALLORCA
MANACOR: C/. BAIX DES COS, 39
ARENAL: C/. MARINETA, 5 TEL. 971 44 51 06

BARCELONA
C/. NICARÁGUA, 57-59 ~ TEL. 934 10 55 95
C/. BEGUR, 38 ~ TEL. 934 31 62 34
GRAN VÍA, 1087 ~ TEL. 932 78 23 87
BERNARD METGE, 6-8 ~ TEL. 932 78 07 69
TERRASSA: AVDA. JACQUARD, 35
TEL. 937 85 37 54
STA. Mª DE PALAUTORDERA:
C/. MAYOR, 31 - 1º ~ TEL. 938 48 03 545

BILBAO
BARRIO SANTUTXU
C/. PARTICULAR DE ALLENDE, 10
TEL. 944 73 31 41
CASCO VIEJO: C/. BELOSTIKALLE, 18
TEL. 944 15 56 42

BLANES
C/. HORTA D'EN CREUS, 40 ~ TEL. 972 35 24 84

GRANADA
CONCHA ESPINA, 16 ~ TEL. 958 12 80 21

ISLAS CANARIAS
LAS PALMAS
ARGUINEGUIN: C/. ANGEL GUIMERAL, 3
TEL. 928 15 14 35
SANTA CRUZ DE TENERIFE
GRANADILLA: C/. SAN FRANCISCO, 3
TEL. 922 77 19 04
LA LAGUNA: C/. LAS NIEVES, 18 FINCA ESPAÑA
TEL. 922 65 76 05
FUERTEVENTURA
PUERTO DE ROSARIO: C/. 23 DE MAYO, 89
TEL. 928 53 00 56

LA CORUÑA
C/. MENDEZ PIDAL, 8
TEL. 981 23 30 42

LLEIDA
CORREGIDOR ESCOFET, 16 ~ TEL 973 22 10 64

LUGO
C/. GUARDIAS, 5-7 CENTRO ~ TEL 982 20 32 83
FOZ: C/. CURROS ENRIQUEZ, 10 ~ TEL 982 13 35 01

MADRID
C/. CARLOS HERNANDEZ, 14
TEL. 913 77 15 62
COLLADO VILLALBA:
ALCAZAR DE TOLEDO, 35 - LOCAL 1
TEL. 918 49 18 05

SAN SEBASTIAN
PASEO DE ERRONDO, 4 ~ TEL 943 46 23 63

SEVILLA
C/. SALINEROS, S/N ~ TEL. 954 95 00 33
LAS CABEZAS: PLAZA DE LOS MARTIRIOS
TEL.907 11 85 43
UTRERA: JUAN XXXIII
TEL. 907 11 85 43

VALENCIA
C/. MAESTRO GOZALBO, 11
TEL. 963 74 37 92 / 963 55 24 68

VIZCAYA
SANTURCE: C/. DE LA PORTALADA, 2
TEL. 944 83 27 16

www.e-graphix.com